GRY VIDEO I KONSOLE

SIERPIEŃ 2009 / 08/2009

新プラス

NEO PLUS

CENA: 9.99 zł (w tym 7% vat)

PS3 I XBOX 360 I PS2 I PSP I Wii I DS

JUŻ GRANE

FIFA 10

NADCIĄGA PIŁKARSKA REWOLUCJA

RAPORT

LEFT 4 DEAD 2

MÓZG... ŚWIEŻY MÓZG...

RAPORT

RAGE

MAD MAX SPOTYKA WIPEOUTA W NOWEJ GRZE ID SOFTWARE

RAPORT

SPLINTER CELL CONVICTION

SAM FISHER OSTRO POGRYWA

MEGARAPORT

NEED FOR SPEED SHIFT

POWRÓT W WIELKIM STYLU NFS WRZUCA NAJWYŻSZY BIEG!

+

WYWIAD Z RHIANNĄ PRATCHETT

SIEDEM GRZECHÓW GRACZY

ONLIVE: REWOLUCJA CZY MISTYFIKACJA

MULTIPLAYER WCZORAJ, DZIŚ I JUTRO

9 771505 820004 08
NR 125 ISSN: 1505-8204 INDEX: 345342

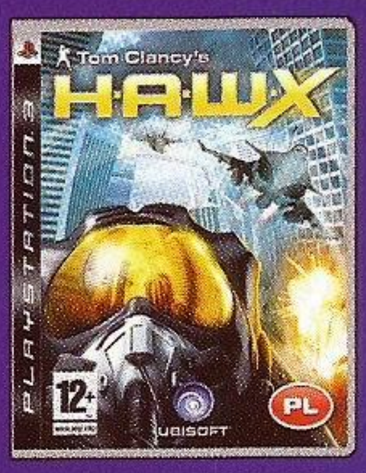
modelka: **Iga Wyrwał** // fotograf: **Witek Berkan** // stylizacja: **Anita Sadowska** // włosy/makeup: **Ewa Mrozowska**

2 gry w cenie 1

wakacyjna jazda z UBISOFT

PS3

EXTREME PACK



TOM CLANCY'S HAWX — SHAUN WHITE SNOWBOARDING

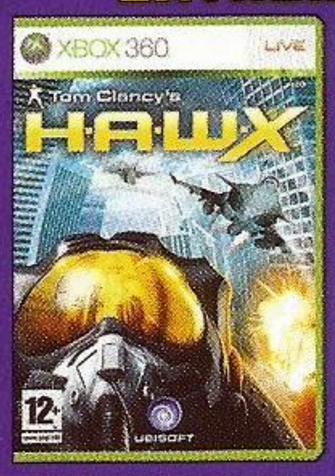
Ocena: 9,1/10* Onet.pl *średnia ocen internautów

Cena: 199,90 PLN

Ocena: 8/10 Gaminator.pl

X360

EXTREME PACK



TOM CLANCY'S HAWX — SHAUN WHITE SNOWBOARDING

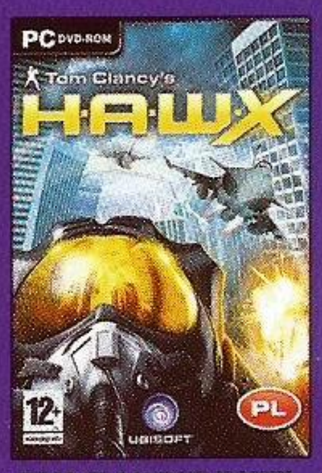
Ocena: 9,1/10* Onet.pl *średnia ocen internautów

Cena: 199,90 PLN

Ocena: 8/10 Gaminator.pl

PC

EXTREME PACK



TOM CLANCY'S HAWX — SHAUN WHITE SNOWBOARDING

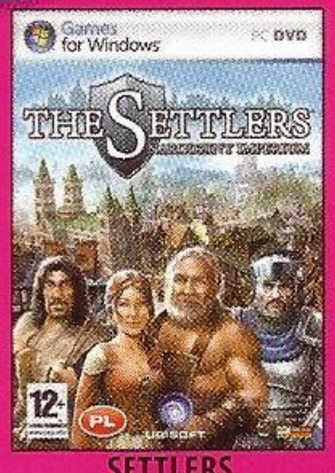
Ocena: 9,1/10* Onet.pl *średnia ocen internautów

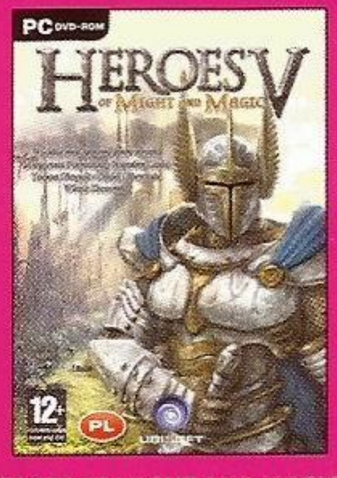
Cena: 99,90 PLN

Ocena: 8/10 Gaminator.pl

PC

STRATEGY PACK





SETTLERS NARODZINY IMPERIUM — HEROES OF MIGHT AND MAGIC V

Ocena: 8,1/10 WP.pl

Cena: 69,90 PLN

Ocena: 9+/10 CD Action

Promocja trwa do 31 sierpnia lub do wyczerpania zapasów

PARTNER PROMOCJI: onet.pl

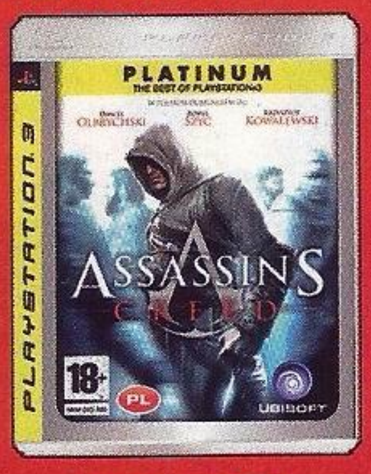
© 2007 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

UBISOFT®

PS3

ADRENALINE PACK

FAR CRY 2



ASSASIN'S CREED

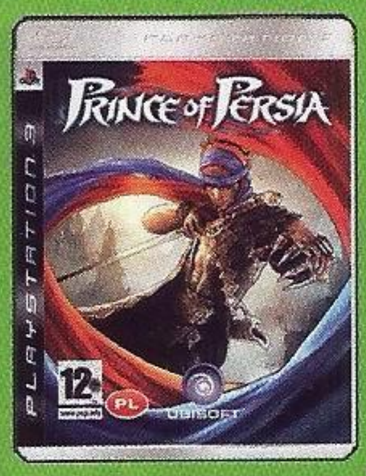
Ocena: 9,2/10 Neo Plus

Cena: 199,90 PLN

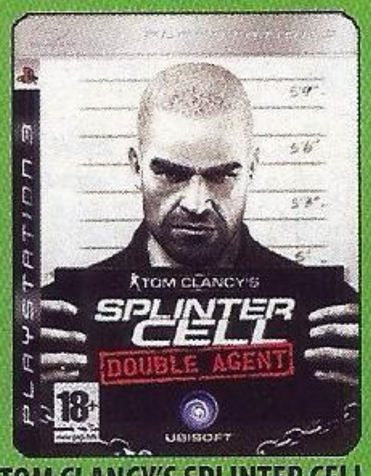
Ocena: 5+/6 Click

PS3

ADVENTURE PACK



PRINCE OF PERSIA



TOM CLANCY'S SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

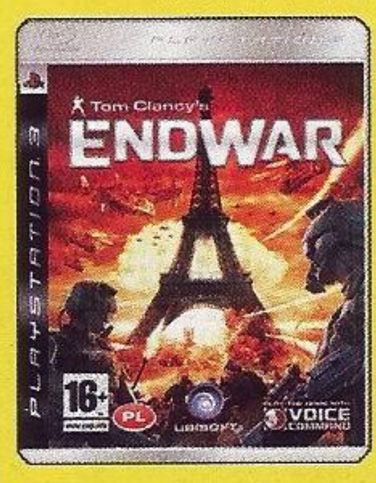
Ocena: 9/10 PSX Extreme

Cena: 229,90 PLN

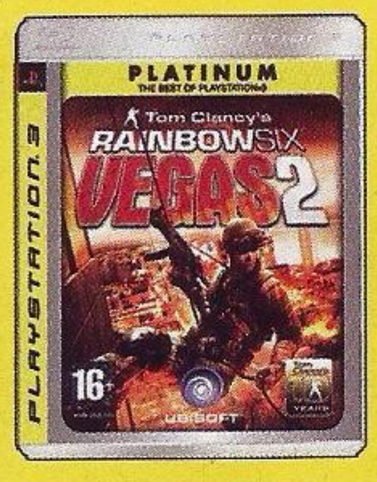
Ocena: 9/10 Onet.pl

PS3

ACTION PACK



ENDWAR



RAINBOW SIX VEGAS 2

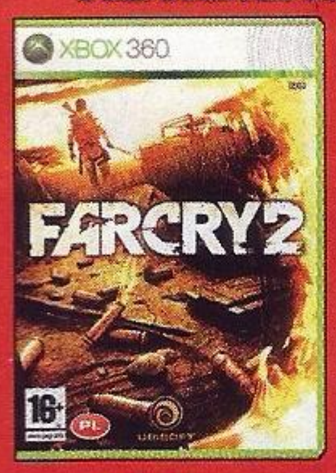
Ocena: 8/10 Play PC

Cena: 199,90 PLN

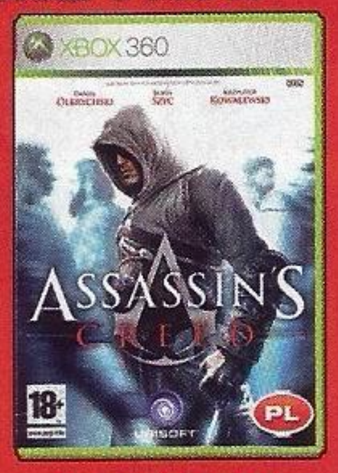
Ocena: 5/6 Gram.pl

X360

ADRENALINE PACK



FAR CRY 2



ASSASIN'S CREED

Ocena: 9,2/10 Neo Plus

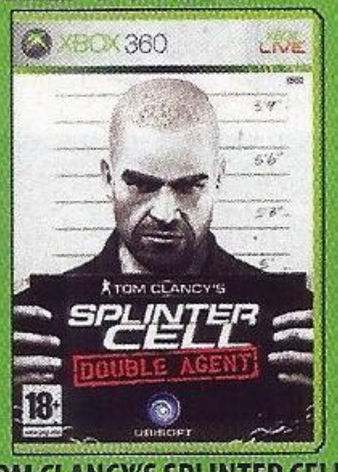
Cena: 199,90 PLN

Ocena: 5+/6 Click

X360

ADVENTURE PACK

PRINCE OF PERSIA



TOM CLANCY'S SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

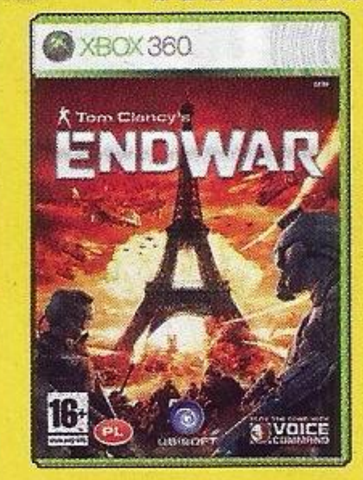
Ocena: 9/10 PSX Extreme

Cena: 229,90 PLN

Ocena: 9/10 Onet.pl

X360

ACTION PACK



ENDWAR

RAINBOW SIX VEGAS 2

Ocena: 8/10 Play PC

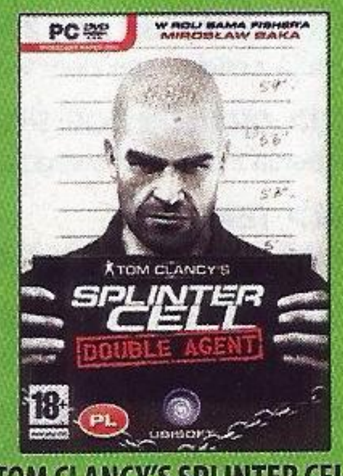
Cena: 199,90 PLN

Ocena: 5/6 Gram.pl

PC

ADVENTURE PACK

PRINCE OF PERSIA



TOM CLANCY'S SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

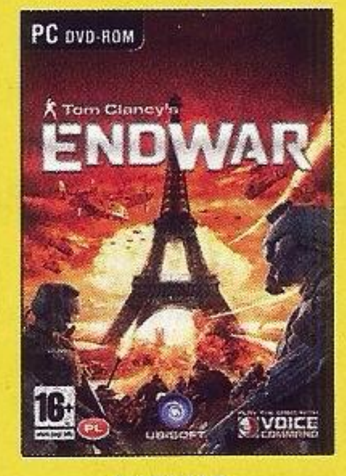
Ocena: 9/10 PSX Extreme

Cena: 99,90 PLN

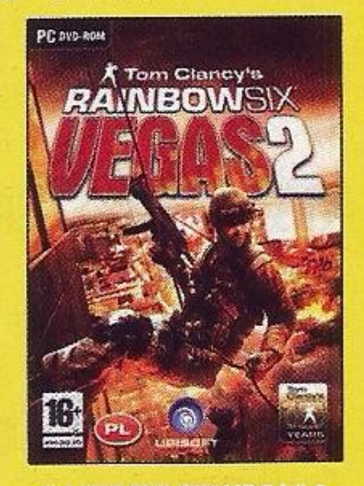
Ocena: 9/10 Onet.pl

PC

ACTION PACK



ENDWAR



RAINBOW SIX VEGAS 2

Ocena: 8/10 Play PC

Cena: 99,90 PLN

Ocena: 5/6 Gram.pl

Zagraj także na komórce!

Zapraszamy do Kiosku z grami Gameloft
Każdego tygodnia : Hity, Nowe Gry,
Oferty Specjalne, Gracz Info

Wyślij GAMELOFT1 na 2010!

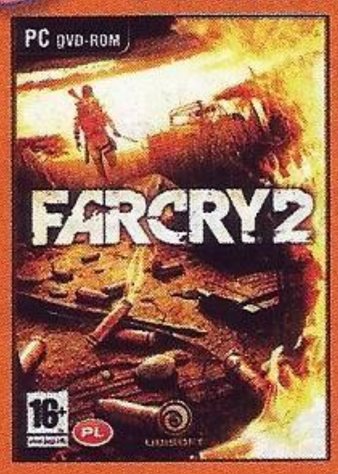
Opłata za smsa zgodnie ze stawkami operatora. Serwis dostępny tylko dla klientów sieci ERA, ORANGE, PLUS oraz PLAY.
Opłata za połączenie z wap według cennika.

UBISOFT

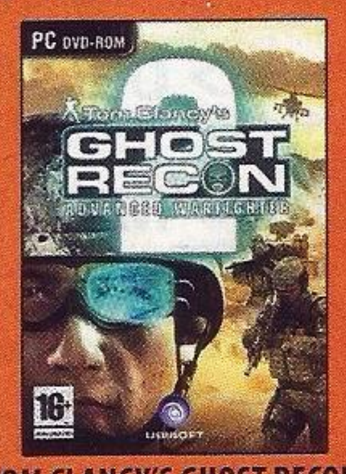
gameloft

PC

COMBAT PACK



FAR CRY 2



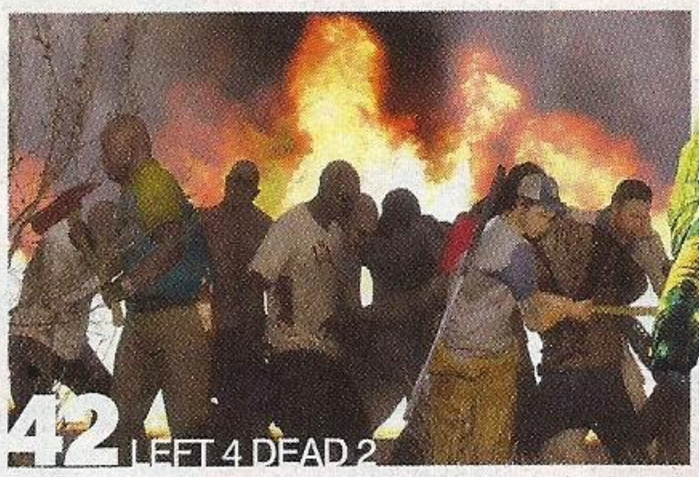
TOM CLANCY'S GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2

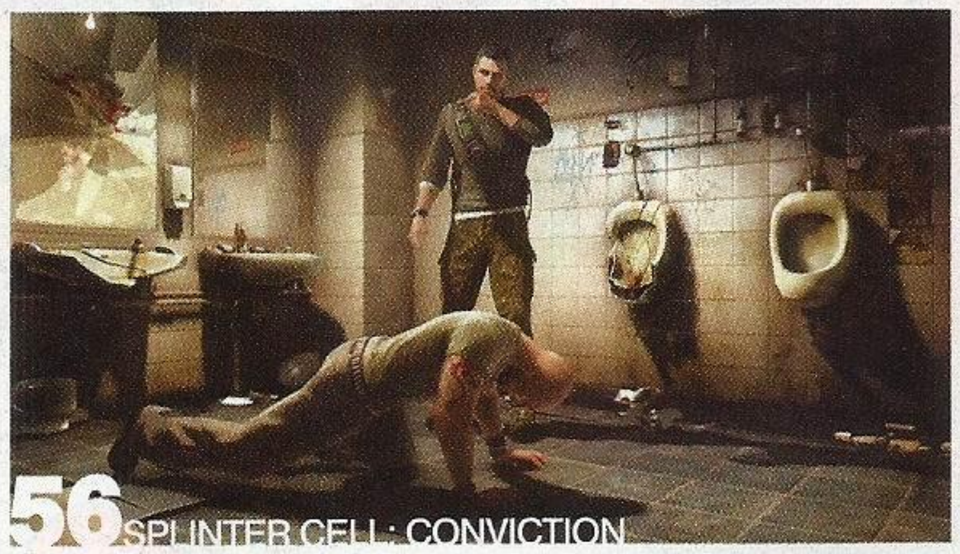
Ocena: 9,2/10 Neo Plus

Cena: 69,90 PLN

Ocena: 8,7/10 Miastogier.pl

MENU // SIERPIEŃ 2009





SPECJAŁ

026> RAGE
id Software nareszcie uchyla rąbka tajemnicy na temat swojej najnowszej gry.

032> SIEDEM GRZECHÓW GRACZA
Sasori interpretuje siedem grzechów głównych w wersji hardcore'owogierkowej.

034> FIFA 10
Po kilkunastu godzinach z betą wiemy jedno: to najprawdopodobniej najlepsza gra sportowa tego roku.

040> MULTIPLAYER
Tryb wieloosobowy wczoraj i dziś. Sekcję przeprowadził DrMax.

042> LEFT 4 DEAD 2
Żreć... Mózg... Teraz... czyli jatki ciąg dalszy.

046> ONLIVE
Hit, kit czy jakiś przekręt? Fax sprawdza temat.

048> NEED FOR SPEED: SHIFT
Need for Speed powraca w glorii i chwale. Będzie szybko, efektownie i bardzo, bardzo ładnie.

056> SPLINTER CELL: CONVICTION
Sam Fisher przeszedł metamorfozę – z cichego zabójcy zmienił się w brutalnego i bezlitosnego mordercę.

NEWSFLASH

008> XBOX FUN DAY 2009
Relacja z oficjalnego zlotu fanów Xboxa.

010> DRAGON AGE: POCZĄTEK
Wrażenia z pokazu nowego erpega BioWare.

014> TEKKEN 6
Co słychać u patologicznej rodziny Mishima?

016> OPERATION FLASHPOINT: DRAGON RISING
Ogrywamy realistycznego wojennego fpsa.

028> RHIANNA PRATCHETT
Wywiad ze znaną scenarzystką i córką Terry'ego Pratchetta.

020> HALO 3: ODST
Nowe wieści z frontu.

023> PRO EVOLUTION SOCCER 2010
Konami zdradza nowości tegorocznego systemu.

NEON I INNE

022> CHARTS
Co najlepiej sprzedaje się na świecie, a co w Polsce?

024> NUDA VERITAS
Felieton Lorda Khazadala specjalnie dla Was.

061> RECENZJE
Jak zawsze, felieton otwierający recenzje.

086> RETROPLUS
Zagłebiamy się w zamierzchłe czasy konsol, oldschoolowych gier i akcesoriów.

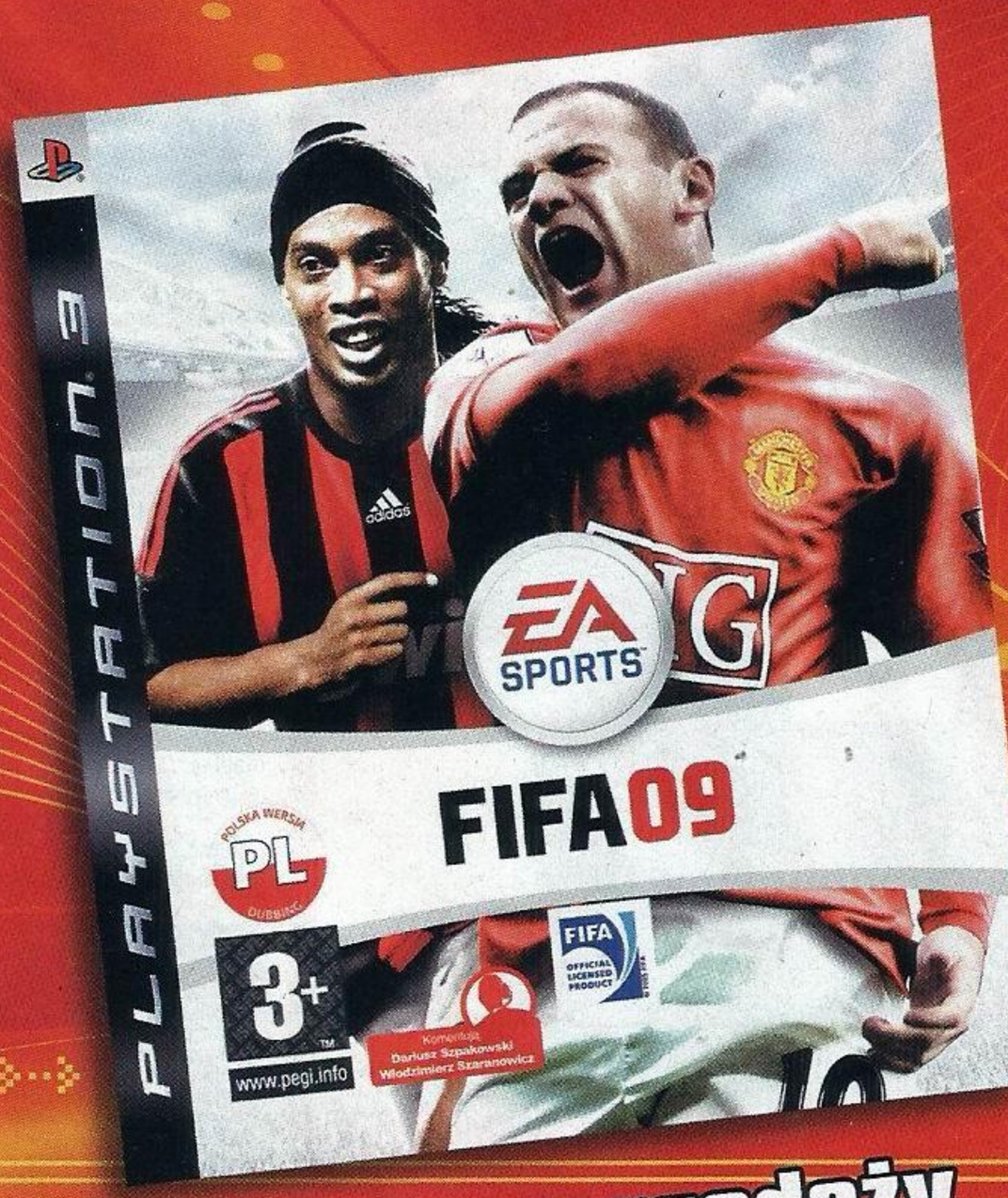
096> FAQ
Listy od czytelników w imadle DrMaxa i ekipy.

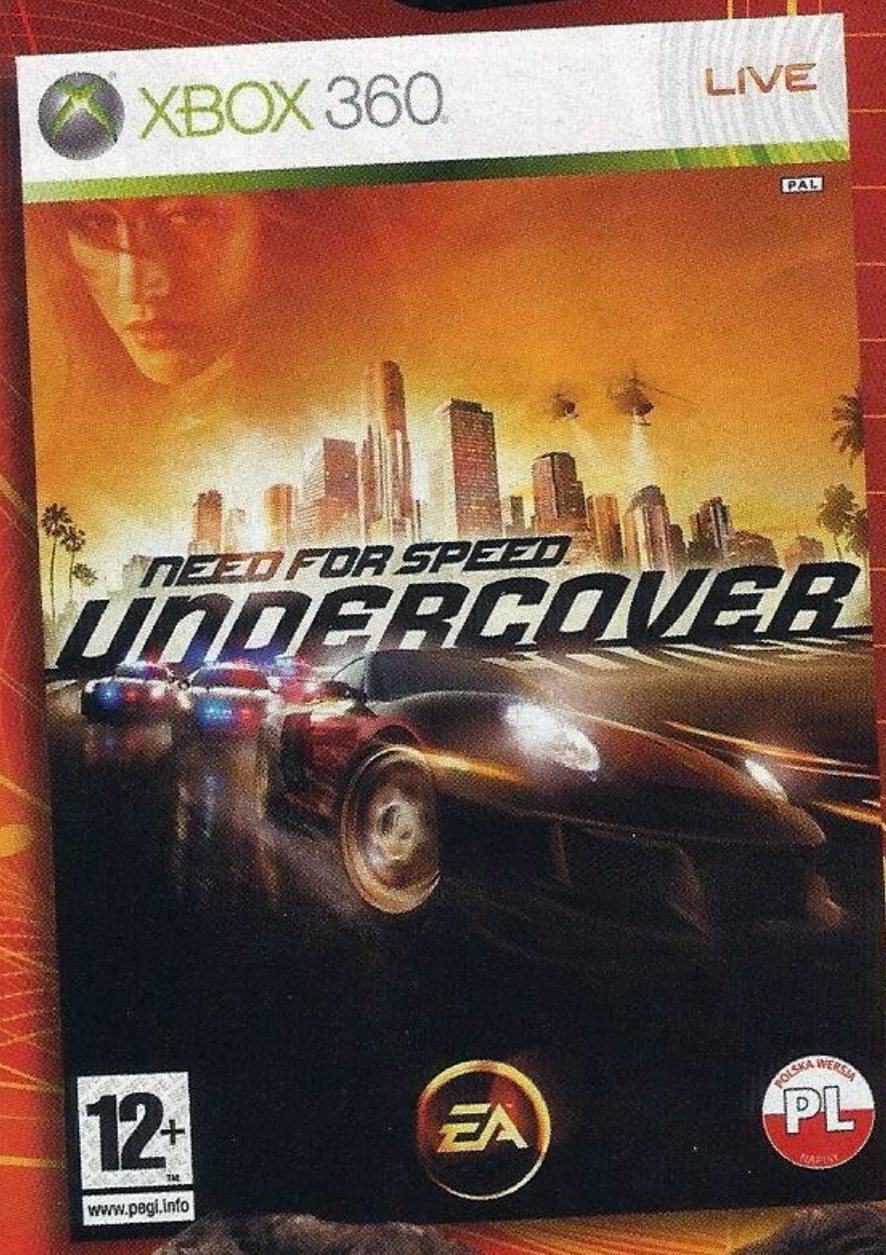
098> FINISHER
Punchliner Grabarza na zakończenie.

RECENZJE

062> THE SECRET OF MONKEY ISLAND SE
064> TRANSFORMERS: REVENGE OF THE FALLEN
065> TIGER WOODS PGA TOUR 10
066> TALES OF VESPERIA
068> GHOSTBUSTERS: TVG //PS2, Wii
068> WIPEOUT PULSE //PS2
069> INFERNAL: HELL'S VENGEANCE
070> WII SPORTS RESORT
072> BATTLEFIELD 1943
073> ANOTHER CODE R
074> MONSTER HUNTER FREEDOM UNITE
076> MADBALLS IN BABO: INVASION
076> TOUR DE FRANCE
076> WORMS 2: ARMAGEDDON
076> DROPLITZ
076> ROCKET RIOT
076> COMIX ZONE
077> SUPERSTARS V8 RACING
078> HARRY POTTER AND THE HALF-BLOOD PRINCE
080> G. I. JOE: RISE OF THE COBRA
081> ICE AGE 3: DAWN OF THE DINOSAURS
082> FALLOUT 3: The Pitt, Point Lookout, Broken Steel
083> GUITAR HERO: GREATEST HITS
084> SINGSTAR: POLSKIE HITY
085> BLOOD BOWL
085> UNBOUND SAGA

MEGA TANIE LETNIE GRANIE 99*





już w sprzedaży

Szukaj innych tytułów z serii EA CLASSICS oraz EA Platinum w rewelacyjnych cenach: Half Life The Orange Box, NBA 09, NHL 09, Left 4 Dead, FIFA Manager 09, Nascar 09

Za gry na innych platformach zapłacisz:
PC DVD - 49 zł
PlayStation®2 - 49 zł
PSP™ - 79 zł
Wii™ - 79 zł
NDS™ - 59 zł

www.ea.pl/taniegranie

*sugerowana cena detaliczna

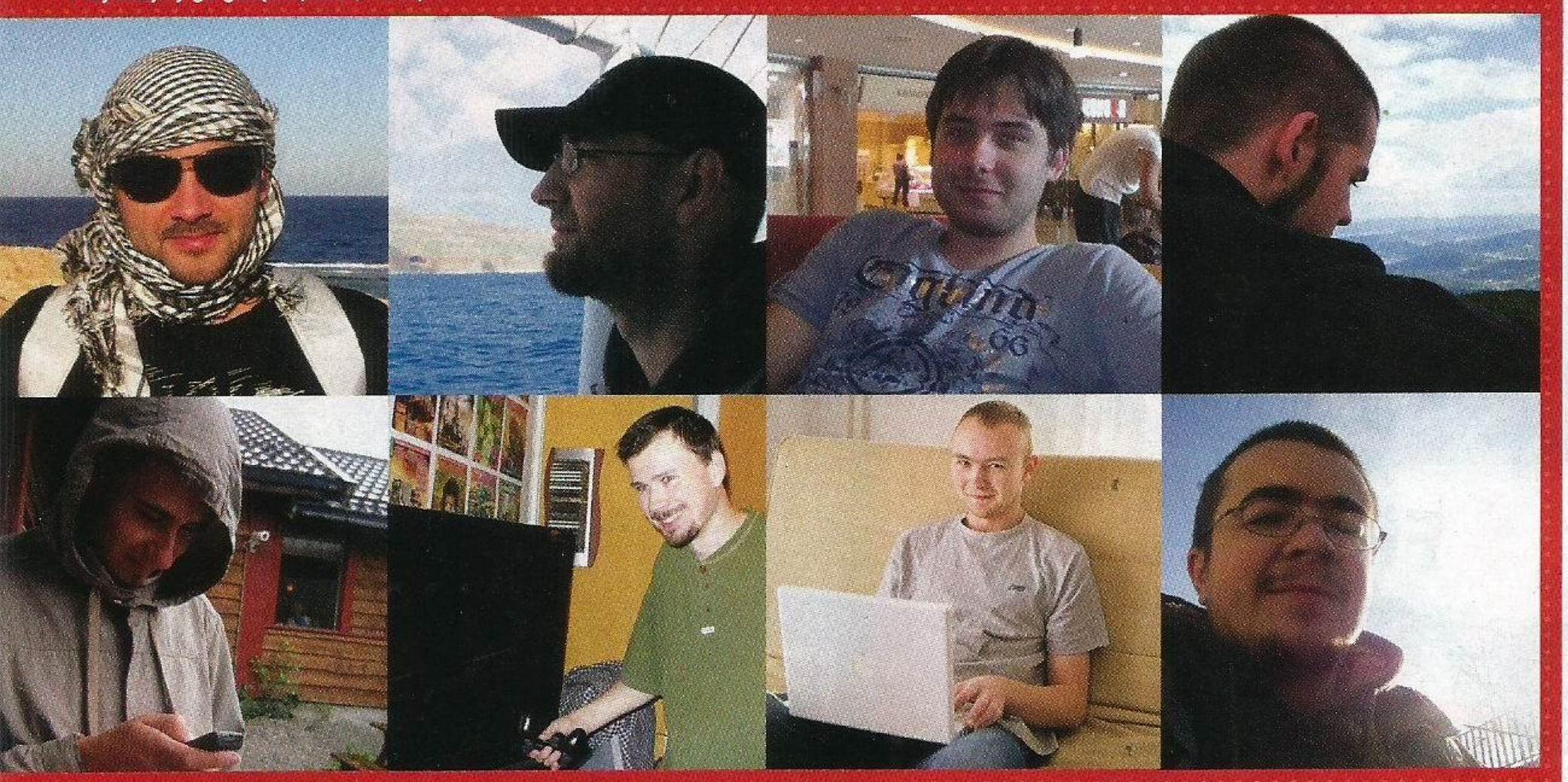
NFS + FIFA = 20hitcombo

I feeel the need... Need For Speed!

Iga Wyrwał, polska modelka szturmem podbijająca Wyspy Brytyjskie, a pozująca specjalnie dla Was na naszej okładce, to nie przypadek, tylko część tegorocznej strategii Electronic Arts. Mieliśmy Tomka Adamka na okładce Fight Night Round 4, teraz Need For Speed prezentuje właśnie Iga, a jeśli chodzi o FIFĘ – nieoficjalnie mówi się, że w Polsce jej twarzą będzie Robert Lewandowski. Czekamy na oficjalną informację potwierdzającą, bądź dementującą te spekulacje, bo Ronaldinho nam się już nieco opatrzył i liczmy dni, kiedy wygaśnie umowa między nim a EA. Przechodząc jednak do zawartości numeru i gier Electronic Arts – nowy Need For Speed zapowiada się fantastycznie, a FIFA 10 już jako beta jest genialna i nie mogę się od niej odkleić. Nasze wrażenia w odpowiednich raportach. Co ciekawe, kolejne dwie gry prezentowane w dużych materiałach w tym numerze również wyda EA – to RAGE prosto od id Software oraz Left 4 Dead 2 autorstwa Valve. Jesień będzie należała do EA? Martwią mnie nieco liczne przesunięcia – jak się okazuje, Heavy Rain będzie dopiero w 2010 roku, podobnie jak BioShock 2 czy Splinter Cell: Conviction, który zapowiada się szalenie intrygująco. A wszystkie miały ukazać się w tym roku. Z drugiej strony, po pierwsze – lepiej poczekać jeszcze kilka miesięcy i kupić naprawdę doszlifowany i rzetelnie przetestowany produkt, a po drugie – może przestaniemy wreszcie narzekać, że przez pierwsze pół roku nic się w branży ważnego nie dzieje? Początek 2010 z każym dniem wygląda coraz bardziej imponująco, a gdy dodamy do wymienionych pozycji choćby Mass Effect 2, Battlefield: Bad Company 2, God of War III, Baoynetta, Dante's Inferno... Nieźle, prawda? Mam tylko nadzieję, że coś do pogrania na święta też się znajdzie.

Numer wrześniowy przyniesie, między innymi, obszerny raport z GamesCom w Kolonii – spodziewamy się kilku niespodzianek i prawdziwych bomb ze strony producentów konsol, a przynajmniej jednego z nich. Tymczasem w imieniu redakcji życzę urlopującym się i wypoczywającym ślicznego i słonecznego sierpnia – jak ładować baterie na kolejny rok, to najlepiej te słoneczne.
//Gulash

PS: Do ekipy N+ dołączył współpracujący z nami od lat sasori – debiutuje „na poważnie" recenzją remake'a Monkey Island oraz publicystyką. Przywitajmy go gorąco (klask, klask).



Kto jest kim – rozwiązanie zagadki

MARCIN GÓRECKI // Gulash
personal zombie Jesus

Wiadomością miesiąca jest obecność Depeche Mode w Left 4 Dead. Niestety, Gahan i Gore nie zmienią się w nieumarłych zgniłków – ich podobizny pojawią się na koszulce bohaterki, ale także DM pozwoliło Valve na umieszczenie w grze muzyki i sampli. Ciekawe, co z tego wyjdzie. Zachwycony tym, co robi ostatnio EA, gram w FIFA 10 i NFSa, czekam na Uncharted 2, a w międzyczasie powoli przypominam sobie Mass Effect szykując się na sequel. Czas pakować mandżur, Kolonia tuż tuż...

MARCIN SIKORA // Marcellus
byłem pod Ludwigsdorf

Wersja preview Need for Speed: Shift przywraca wiarę w to, że ważniacy z EA wiedzą co robią – skok jakościowy w grafice jest olbrzymi, a gra pompuje adrenalinę, jak żaden w miarę poważny racer na rynku. A właśnie na „arcade'owy realizm" stawia Shift. To będzie najlepszy Need For Speed od wielu lat.
Z kompletnie innej beczki – pozdrowienia dla Smoczej Kompanii et consortes, za rok na pewno wygramy, taką rocznicę trzeba przecież należycie uczcić ;)

MICHAŁ MIELCAREK // Mielu
krew i piach

Po raz pierwszy czekam na serial bardziej niż na jakiś film – krew, flaki, piękne nagie kobiety, gladiatorzy i efekty specjalne. „Spartacus" zapowiada się kozacko. Premiera na początku 2010, mniej więcej w tym czasie, kiedy ukaże się God of War III. Aż żal, że Capcom nie robi Shadow of Rome 2. Byłoby grubo. Prawie tak, jak na Xbox Fun Day. Odblokowano osiągnięcie – „twardy zawodnik". A w sierpniu Kolonia – wierzę, że to będzie najlepszy wyjazd ever. Tak samo, jak w to, że Sony szykuje niespodzianki.

ANDRZEJ MĄDRZAK // DrMax
battery charging

Podczas tygodniowego urlopu, który spędziłem zdzierając sobie platfusy w pięknych polskich górach, uświadomiłem sobie trzy rzeczy.
Po pierwsze – gitara akustyczna w rękach sprutego studenta to oręż bardziej śmiercionośny niż sai w dłoniach wyćwiczonego ninja.
Po drugie – „Chryzanterny złociste" to bodaj najdłuższa piosenka w historii ludzkości.
W końcu, po trzecie – naprawdę dobrze jest czasem odciąć się od całej tej elektronicznej menażerii i zresetować sobie mózgoczaszkę na łonie natury. Choćby na parę dni.

KRZYSZTOF JANICKI // Kaxi
auslander

Za dużo się w tym miesiącu nie nagrałem, gdyż lipiec ogłosiłem miesiącem urlopu. Wojaże po kraju i okolicach ma mi uprzyjemnić Nintendo DS, którą odkurzam, gdy tylko robi się cieplej i siedzenie w pokoju przed ekranem przestaje być tak kuszące. Swoją drogą, mam nadzieję, że jak wrócę to w branży zacznie się dziać coś ciekawego – po ofensywie na E3, interesujących newsów jak na lekarstwo.

GRZEGORZ BROL // Fax
North, masz zero?!

Miesiąc temu zastanawiałem się czy jakiś tytuł odciągnie mnie od Halo. Niespodziewanie Battlefield 1943 okazał się strzałem w dziesiątkę. Początkowo olałem temat, ale kumple błagali mnie, żebym dołączył, bo beze mnie naturalnie nie ma zabawy. BF1943 ma milion błędów, ale gra się genialnie, podobnie jak w Castle Crashers w kooperacji, gdzie ukradłem przyjacielowi i miecz, i księżniczkę.
Na potrzeby tego numeru powróciłem też na łono PlayStation 2. Oczy zabolały.

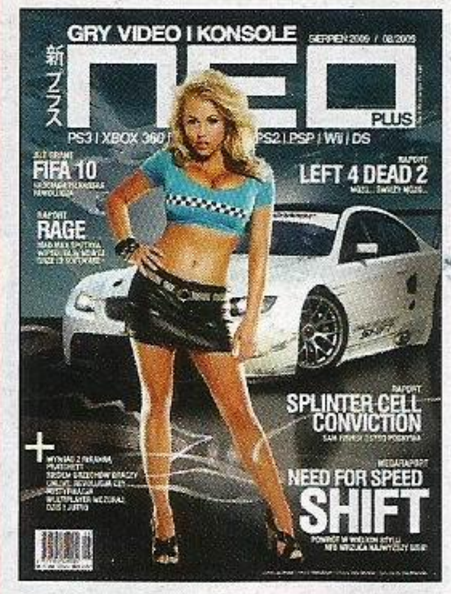
PAWEŁ KAZIMIERCZAK // Gonzo
pacjent numer jeden

Wreszcie spotkaliśmy się w Wilkasach! Jak przypuszczałem, weekend w towarzystwie jednej z najfajniejszych i najbardziej undergroundowych subkultur w Polsce nie był stracony. Battlefield 1943 przeżarł w tym miesiącu sporo mojego wolnego czasu, a już wiem, że najbliższe tygodnie będą należeć do DLC dla Wipeout HD. Tendencja przekładania wszystkich gier na początek 2010 może oznaczać, że wiosna zastanie nas w pokojach powoli kończących urobek hitów z jesieni i zimy. Już robię zapasy. Hm... Hm...

MICHAŁ SZYMCZAK // sasori
summer never changes

Mój klocek strategicznie wyłożył kopyta w środku sezonu letniego, zachęcając mnie w ten sposób do wciągnięcia portek i wybrania się na łono natury. Takiego wała, zastępczego kloca pożyczyłem od zioma (dzięki, Barf!) i podjąłem wycieczki po pustynnych krajobrazach Fallouta 3 – tym samym podtrzymując tradycję „falloucik każdego sezonu ogórkowego". Skoro przy ogórach jestem – nie wiem jak Wy, ale ja ich w tym roku nie czuję. Mam więcej do ograna, niż jestem w stanie ogarnąć.

Special Guest Stars: Lord Khazadal



Numer 125 // **sierpień** 2009
issn 1505-8204 // **index**: 345342

MAGAZYN
Redaktor naczelny: Marcin Górecki //gulash@neo-plus.pl
Z-ca red. nacz: Marcin Sikora //marcellus@neo-plus.pl
Redaktor: Michał Mielcarek //mielu@neo-plus.pl

Współpracują: Patryk Bukowiecki, Grzegorz Brol, Krzysztof Janicki, Paweł Kazimierczak, Miłosz, Andrzej Mądrzak, Łukasz Bura, Adam Zdanowski
Hall Of Fame: Anek, Banan, Brat, Flik, Janush, Joseph, Matt, Merlin, Nolster, Origin, OG, Oskar, Qoora, Vandal, Wicik

Oprawa Graficzna: Independent Design Group
Korekta: Mac daddy
Druk: ELANDERS Polska

Adres do korespondencji:
NEO PLUS, Ursynowska 24/26 lok 26
02-605 Warszawa

Email: redakcja@neo-plus.pl
Internet: www.neogo.pl
Wydawca: Independent Press

PRENUMERATA I ARCHIWALIA
Email: prenumerata@neo-plus.pl
Hotline: (22) 716 87 98 w poniedziałki w godzinach 13-15

REKLAMA
Email: reklama@neo-plus.pl

Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe występujące w tej publikacji są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych lub celem identyfikacji. Wszelkie prawa autorskie zastrzeżone. Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Przedruk tekstów zamieszczanych w Neo Plus i udostępnianie materiałów, cytowanie, streszczanie, dokonywanie wyciągów w każdym wypadku wymaga pisemnej zgody redakcji.Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji.
Wydawca ostrzega P.T. Sprzedawców, że zabroniona jest sprzedaż numerów bieżących i archiwalnych Neo Plus po cenie niższej od ceny detalicznej ustalonej przez wydawcę. Sprzedaż po cenie innej niż wydrukowana jest nielegalna i grozi odpowiedzialnością karną.

LICZBY MIESIĄCA

1 – gra stworzona przez wewnętrzne studio Sony, którą kupiło ponad milion graczy w Stanach Zjednoczonych. To dane z kwietnia tego roku i nie uwzględniają gier sprzedawanych w zestawach z konsolą. Nie jest to Killzone 2, ani Uncharted: Drake's Fortune, ani nawet Gran Turismo 5: Prologue. To... Resistance: Fall of Man

2 – kontynuacje Dead Space są oficjalnie w produkcji, a oprócz nich również film, nad którym pracuje D.J. Caruso (Eagle Eye i Disturbia) oraz dwójka producentów składających do kupy również film Gears of War. To tyle w temacie nieudanych startów nowych gier EA.

25 – procent. O tyle skurczyła się sprzedaż gier i konsol w Japonii w pierwszej połowie 2009, w stosunku do wyników z tego samego okresu w 2008. To bardzo dużo, ale trzeba pamiętać, że rok temu w tamtym czasie ukazały się Super Smash Bros. Brawl i Monster Hunter Portable 2nd G, które mocno podbiły statystyki. Teraz w Japonii rządzi Dragon Quest IX; już zeszło trzy miliony egzemplarzy.

33 – procent budżetu statystycznego amerykańskiego konsumenta przeznaczonego na rozrywkę pochłaniają wydatki na gry. Przekłada się to na około 48 dolarów na głowę, czyli jedną grę w pełnej cenie i jedną budżetówkę, albo kilka gier kupowanych w e-dystrybucji. Podobno jednak, w porównaniu z poprzednim rokiem, wydatki na gry online zmalały. Pudełkowe wersje może są drogie, ale przynajmniej nikt nie zablokuje możliwości ich uruchamiania.

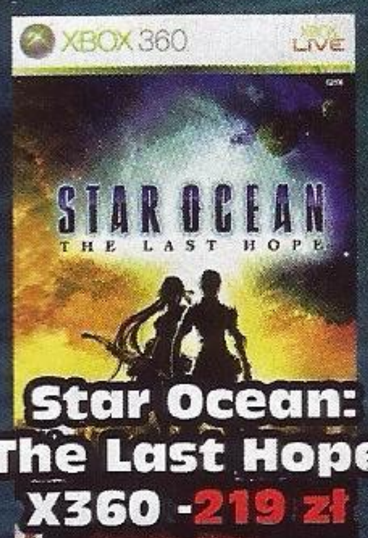
600 – tysięcy osób kupiło Battlefield 1943 w Stanach Zjednoczonych, co oznacza, że gra DICE pobiła rekord pierwszego dnia i tygodnia sprzedaży w historii Xbox Live (i PSN). Posiadaczom konsoli Microsoftu zajęło tylko pięć dni nabicie 43 milionów fragów, a grający na PS3 potrzebowali trzech dni więcej.

Ostatnia fala wyprzedaży

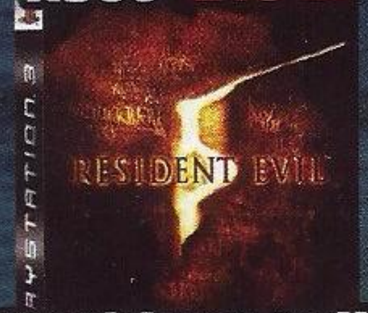
gry na PS3 i Xbox 360 od 29,90 zł,
PS2 od 19,90 zł, NDS od 39,90 zł,
PSP od 29,90 zł

Wiecej na www.ultima.pl

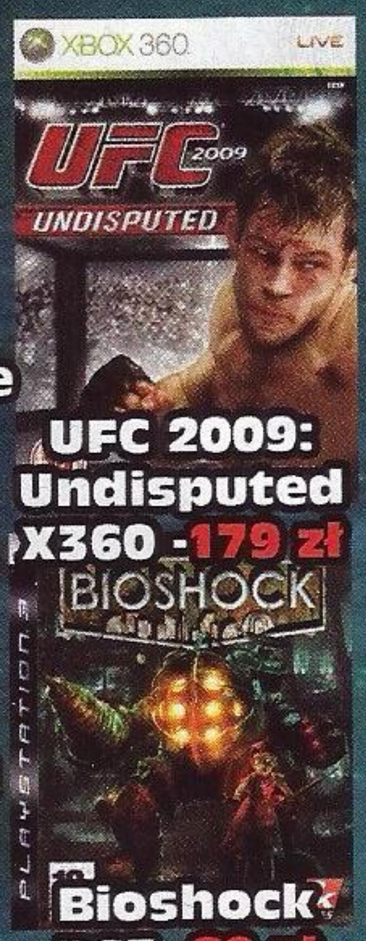
ŁAP OKAZJĘ



Star Ocean: The Last Hope X360 -219 zł



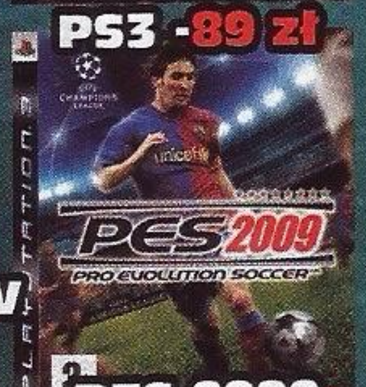
Resident Evil PS3-189 zł



UFC 2009: Undisputed X360 -179 zł

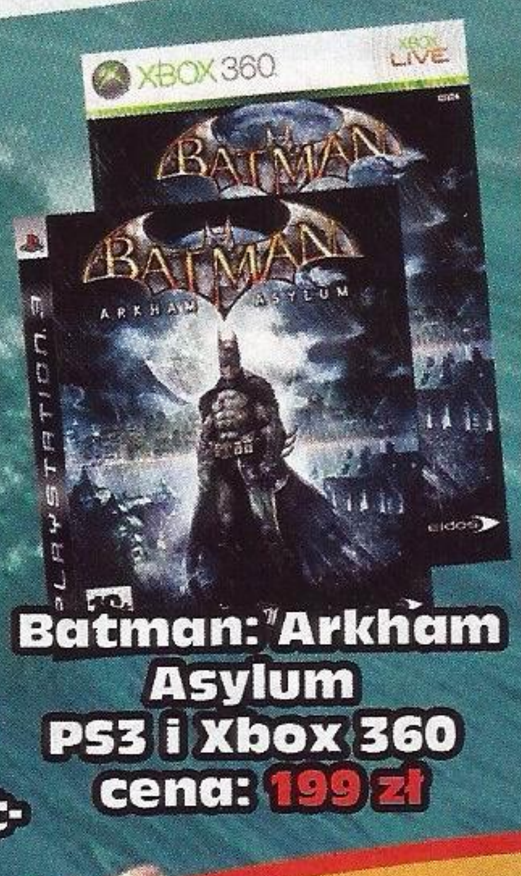
Bioshock PS3 -89 zł

Soul Calibur IV PS3 -99 zł

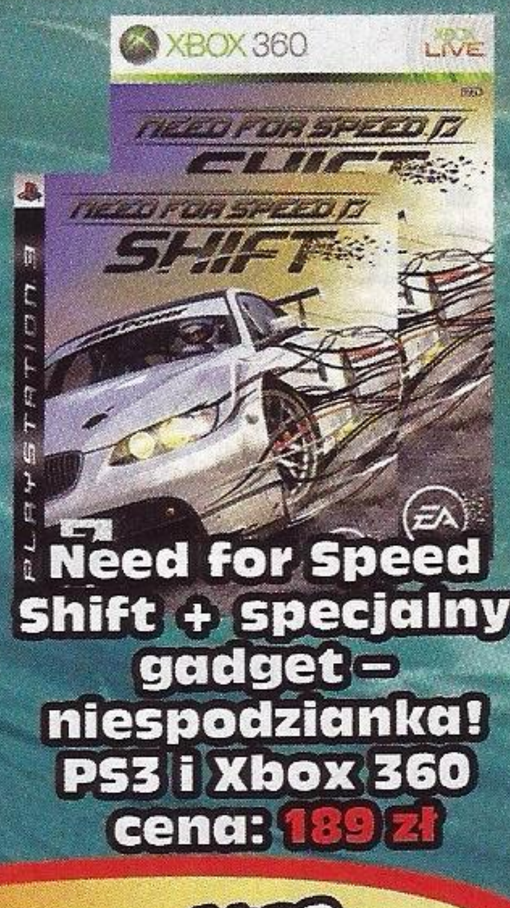


PES 2009 PS3-119 zł

Fifa 2010 + specjalny gadget- niespodzianka PS3 i Xbox 360 cena : 189 zł



Batman: Arkham Asylum PS3 i Xbox 360 cena: 199 zł



Need for Speed Shift + specjalny gadget – niespodzianka! PS3 i Xbox 360 cena: 189 zł

Trzy gorące premiery już wkrótce, nie przegap ich i złóż zamowienie na www.ultima.pl

Wii Sports Resort + Wii MotionPlus 219 zł

PROMOCJA
3 gry na Wii za 99 zł (wybrane tytuły)
Wybierając trzy tytuły z naszej promocji na konsole Wii zapłacisz tylko 99 zł

PROMOCJA
4 gry na PS3, Xbox'a, NDS w cenie jednej (wybrane tytuły)

Wybierając cztery tytuły z naszej promocji na konsole (PS3, xbox360 i NDS) zapłacisz tylko 200 zł

I INNE...

INFOLINIA: 0-22 485 52 10
e-mail: ultima@ultima.pl

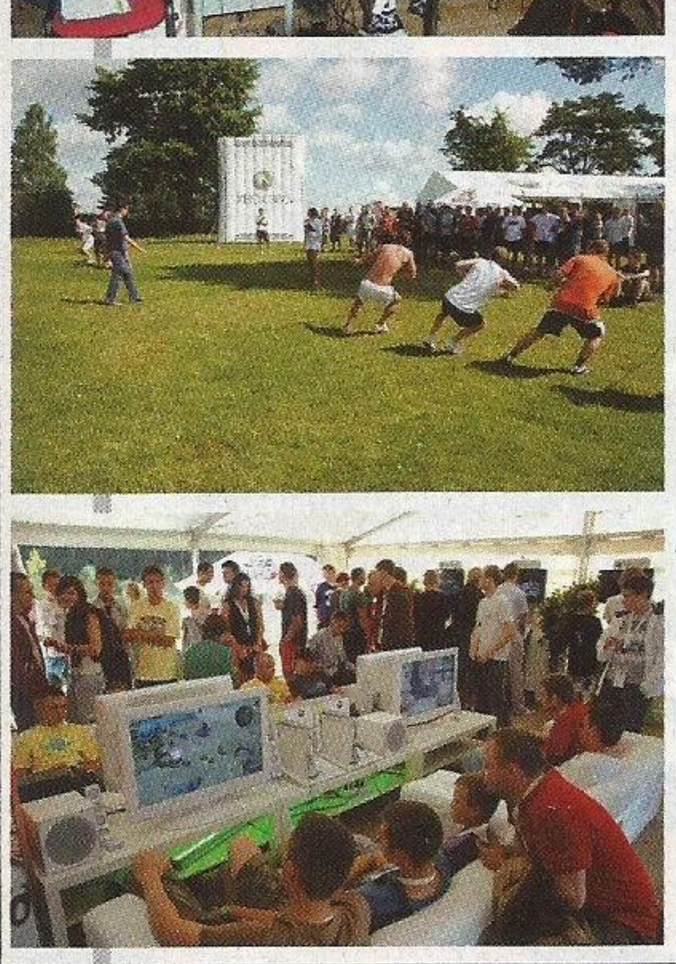
www.ultima.pl

ULTIMA
Świat elektroniki użytkowej
www.ultima.pl

XBOX FUN DAY 2009

Trzeci oficjalny zlot fanów Xboxa

W DNIACH 24-26 LIPCA ODBYŁA SIĘ TRZECIA EDYCJA XBOX FUN DAY. TYM RAZEM MICROSOFT ZAPROSIŁ GRACZY NA MAZURY, A KONKRETNIE DO WILKASÓW KOŁO GIŻYCKA.



Przybyło ponad osiemset osób, czyli ponad dwa razy więcej niż w zeszłym roku, co zaskoczyło nawet organizatorów. Po części winni są gracze, którzy zwlekali z rejestracją na stronie xbox.com – ostatniego dnia wpłynęło około trzystu nowych zgłoszeń! Microsoft spodziewał się sześciuset gości i nie zdążył przygotować prezentów dla wszystkich. Pechowcy nie dostali torby z ogromnym logo Xboxa (idealna do noszenia konsoli z akcesoriami), zabrakło też talonów na piwo i jedzenie. Tak duża liczba uczestników imprezy jest niespodzianką, okazało się, że graczom niestraszny jest dojazd na północny-wschód Polski. Niektórym podróż zajęła ponad dwadzieścia godzin – pociągi miały kilkugodzinne opóźnienia spowodowane zerwaniem trakcji przez szalejące burze. Jeśli jednak Microsoft zdecyduje się zrobić Fun Day 2010 w centrum kraju (do czego gorąco namawiamy), na pewno przyjedzie ponad tysiąc osób.

To zaledwie trzecia edycja, a nie ma wątpliwości, że impreza już urosła do rangi jednego z najważniejszych konsolowych wydarzeń roku. Warto było się pojawić choćby po to, żeby wziąć udział w konferencji Microsoftu, na której zaprezentowano rozgrywkę z Forza Motorsport 3 – później można było również pograć. Niestety, przywieziono tylko jedną kopię gry, więc chętni musieli ustawić się w kolejce i swoje odczekać. Jeśli komuś nie udało się zagrać, będzie miał jeszcze okazję na tegorocznym Poznań Game Arena. Jakub Mirski z polskiego oddziału Microsoftu zapowiedział, że gra trafi na półki sklepowe w cenie około 180-199 złotych. Odrobinę tańsze (170 złotych) będzie Halo 3: ODST, które ukaże się 22 września. Organizatorzy zdradzili, że niewiele zabrakło, aby Fun Day swoją obecnością uświetnił jeden z pracowników Bungie. Dał radę jedynie przesłać krótki film z pozdrowieniami dla uczestników zlotu.

Microsoft zaprosił do udziału w konferencji gości – najpierw rozgrywkę w Batman: Arkham Asylum pokazał Konrad Rawiński z Cenega Poland, a następnie Rafał Adasiak i Grzegorz Szabla z Ubisoft Polska zaprezentowali Splinter Cell: Conviction. Obie prezentacje spotkały się z żywiołowymi reakcjami oglądających. Szkoda tylko, że w przygody Sama Fishera nie można było zagrać, ale jest to zrozumiałe – wciąż odbywają się wczesne pokazy dla mediów, gracze jeszcze muszą poczekać na swoją kolej. Na pocieszenie zapowiedziano, że gra pojawi się w polskiej wersji językowej (kinowej). Batman był grywalny i cieszył się nie mniejszym zainteresowaniem niż Forza. Do Giżycka przyjechali również przedstawiciele firmy LEM, która ufundowała nagrody dla zwycięzców turnieju Guitar Hero. Zobaczymy, czy w przyszłym roku do zacnego grona wspierających Fun Day dołączą również Electronic Arts i CD Projekt.

Na konferencji tradycyjnie już można było zadać pytanie Jakubowi Mirskiemu, i jak zwykle uczestnicy skorzystali z okazji, żeby dowiedzieć się, kiedy zostanie uruchomiony Xbox Live w Polsce. Okazuje się, że Microsoft ma już niedługo udzielić oficjalnej odpowiedzi na to pytanie – prawdopodobnie po kolońskim gamescom polscy posiadacze Xboxa 360 w końcu będą mieli powody do radości. Mirski prosił jeszcze o „odrobinę cierpliwości". Wyjaśni się również co z dodatkami do gier, z których Polacy teraz nie mogą korzystać. Na razie jednak nie ma odpowiedzi na pytanie, czy kupując Halo 3: ODST gracze otrzymają klucz do bety Halo: Reach.

Atmosfera zrobiła się gorąca, gdy Microsoft ogłosił, że wypowiada wojnę ludziom przerabiającym konsole. W myśl nowych przepisów o prawie autorskim, modyfikowanie Xboxa, a także posiadanie przerobionego sprzętu, jest nielegalne i podlega karze. A przynajmniej tak twierdzi polski oddział Microsoftu. Kilka osób zaczęło gwałtownie protestować, że samo przerabianie to nie jest piractwo i mogą robić ze swoimi konsolami co chcą. Ten argument brzmi sensownie, dziwi jednak forma, w jakiej został podany – głośne, a nawet agresywne protestowanie przeciwko zakazowi modowania Xboxa na konferencji Microsoftu jest zatrważająco nietaktowne.

Po konferencji na scenie pojawili się przedstawiciele firmy Techland i opowiadali o tym, jak powstawała gra Call of Juarez: Więzy Krwi. To już tradycja fundayowa, w zeszłym roku zaproszono ekipę People Can Fly, jeszcze wcześniej – Frontline Studios.

W tym roku wyjątkowo dopisała pogoda. Delikatnie padało, ale krótko, więc uczestników nie ominęły żadne atrakcje – turnieje siatkówki, piłki nożnej, Guitar Hero, granie na konsolach w namiocie (m.in. Gears of War 2, FIFA 09, Fight Night Round 4), kalambury, w których udział wzięli również przedstawiciele mediów. Impreza tym razem zorganizowana została w ośrodku przy jeziorze – przebywający tam na urlopie ludzie przychodzili zobaczyć co się dzieje i jak można bawić się przy konsolach. Szkoda tylko, że co poniektórzy przesadzili z trunkami i przeszkadzali gościom hotelowym. Oby przez to Fun Day 2010 nie był imprezą zamkniętą. Na pewno nie będzie jedyną, na której Microsoft zamierza pokazywać przedpremierowo gry. Rusza cykl Xbox Night – co miesiąc w innym mieście (Wrocław, Poznań, Kraków, Szczecin, Gdańsk i Warszawa) w klubach współpracujących z MS będzie okazja pograć w nowe tytuły i spotkać z graczami.

Fun Day 2009 za nami. Nie ma wątpliwości, że to impreza, na której po prostu trzeba być. Dzięki za świetną zabawę i do zobaczenia za rok.

//Mielu & Gonzo

WOLFENSTEIN™

"PRAOJCIEC WSZYSTKICH FPS'ÓW POWRACA"

21 SIERPNIA 2009

18+ www.pegi.info

PLAYSTATION 3 | Games for Windows | XBOX 360 | XBOX LIVE | id

ACTIVISION

activision.com

Wolfenstein™ © 2009 Id Software LLC, a ZeniMax Media company. Published and distributed by Activision Publishing, Inc. under license. Wolfenstein, ID and related logos are registered trademarks or trademarks of Id Software LLC in the U.S. and/or other countries. ZeniMax is a registered trademark or trademark of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Activision is a registered trademark of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. "PS", "PlayStation" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. All rights reserved.

JUŻ GRANE!

INFO
DEVELOPER: BIOWARE
WYDAWCA: ELECTRONIC ARTS
TERMIN: PAŹDZIERNIK 2009
KONSOLA: XBOX 360, PS3

DRAGON AGE POCZĄTEK

Duchowy spadkobierca Baldur's Gate zamiast Mass Effect 2 w świecie fantasy

Klasyczny RPG, bardziej kameralny i nie tak nowoczesny jak Mass Effect 2, któremu momentami bliżej do strzelaniny w stylu Gears of War. Brutalna, krwawa gra ze scenami seksu promowana dynamicznymi zwiastunami i ostrą muzyką Marilyn Mansona. Wreszcie – największa polska lokalizacja w historii: w nagraniu dialogów wzięło udział ponad osiemdziesięciu aktorów! Oto Dragon Age: Początek, jedna z trzech multiplatformowych gier, w których Electronic Arts pokłada największe nadzieje w tym roku (pozostałe to FIFA 10 i Need for Speed: Shift).

BioWare zawsze pracują nad kilkoma projektami, ale ukrywają je przed światem dopóki nie będą w bardzo zaawansowanej fazie produkcji. W przypadku Dragon Age zrobiono wyjątek, grę zaprezentowano aż pięć lat temu na E3. Miał to być sygnał dla graczy pecetowych, że firma pamięta o korzeniach i nie zamierza całkowicie skupiać się na konsolach. Dlaczego aż tak długo trwają prace nad tym tytułem? Gra nie jest oparta na licencji książki czy systemu RPG, jak to było w przypadku Baldur's Gate, więc BioWare musiało stworzyć świat Ferelden z jego mitologią, fauną i florą, napisać scenariusz, a dopiero później zabrać się za tworzenie właściwej gry. Gry ogromnej – potrzeba będzie około sześćdziesięciu godzin, żeby dobrze ją poznać, a żeby zobaczyć wszystko… Zapytałem producenta Marka Darraha o to, czy któremuś z testerów udała się ta sztuka. Odpowiedział krótko: „Wydaje mi się, że nie".

TYLKO DLA DOROSŁYCH

Podtytuł gry można rozumieć na kilka sposobów, na przykład jako powrót do korzeni gatunku RPG. BioWare ostatnio fascynowało się Chinami (Jade Empire), kosmosem (KOTOR, Mass Effect), zrobiło również całkiem niezłego erpega Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood z maskotką Segi w roli głównej. W końcu nadszedł czas powrotu do klasycznego fantasy z magami, paladynami i smokami. Autorzy mówią, że zachęcił ich do tego sukces kinowego Władcy Pierścieni, dzięki któremu fantasy znów stało się popularne. Zastrzegają jednak, że w Dragon Age nie będzie „radosnych, roztańczonych hobbitów". To mroczna, krwawa opowieść dla dorosłych. Już widzę kolejną krucjatę ludzi wojujących z grami; wpadną w szał bojowy, gdy dowiedzą się, że BioWare postanowiło pokazać sceny seksu. Mark Darrah tłumaczy skąd wziął się ten pomysł: „Nasi odbiorcy dojrzewają, więc również gry z gatunku RPG powinny oferować więcej treści skierowanych do dorosłego gracza. Dlatego w Dragon Age jest seks i krew, dlatego musisz podejmować trudne decyzje". Czy naprawdę doszliśmy do momentu, gdy technologia umożliwia pokazanie zbliżenia dwojga ludzi by nie wyglądało to głupio? „Oczywiście. To już nie są dwa kartony ocierające się o siebie, gdyby tak było, zrezygnowalibyśmy z tego pomysłu. Jesteśmy w miejscu, gdy możemy pokazać prawdziwe postacie, naturalny ruch i oddać prawdziwe emocje". Głupotą byłoby, gdyby ta technologia miała zostać wykorzystana tylko do zaprezentowania scen łóżkowych. Możliwość realistycznego oddania emocji pozwoliła scenarzystom zmienić podejście do sposobu pisania dialogów. Już nie muszą komunikować graczom, że obrazili rozmówcę i jest on bardzo zły. Po prostu zamilknie, zmarszczy czoło i będzie groźnie spoglądał albo też jego ruchy staną się nerwowe. Co ciekawe, rozmowy przeprowadzane będą w klasyczny dla erpegów sposób – na dole ekranu wyświetli się kilka wariantów odpowiedzi. W starym stylu, bohater nie wypowie głośno ani słowa. Patrząc na rozwiązania zastosowane w Mass Effect, gdzie rozmówcy da się wejść w słowo, wygląda to jak krok wstecz, ale fani Baldur's Gate zapewne będą zadowoleni z takiego powrotu do korzeni.

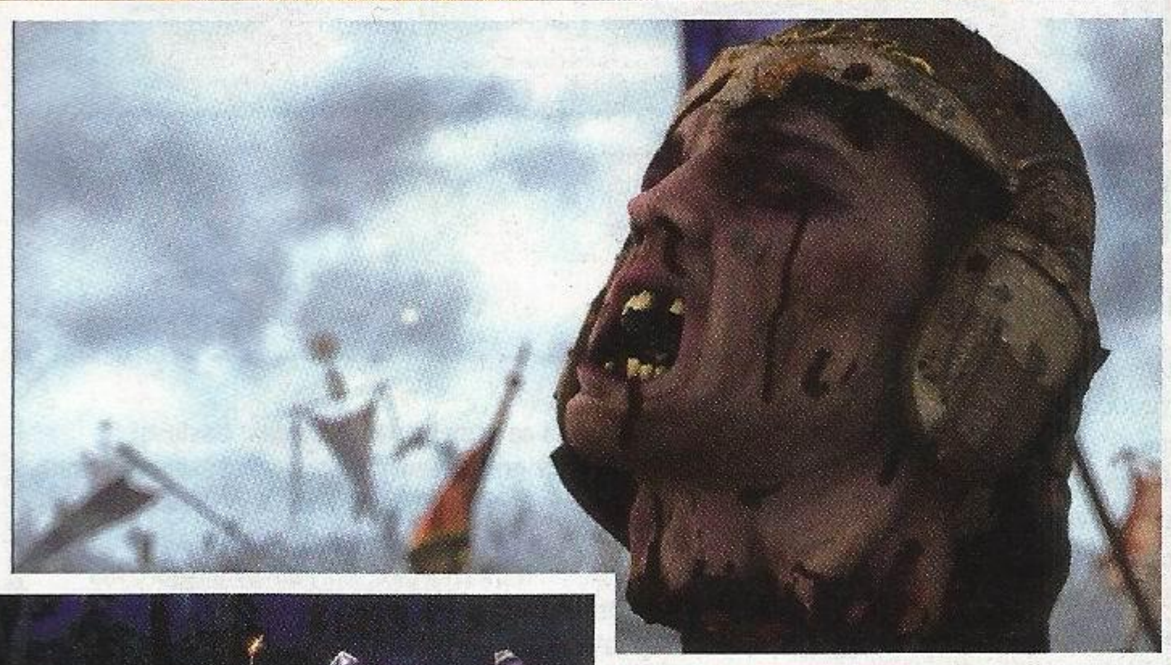
□ W dniu premiery w sieci ukażą się narzędzia do tworzenia własnych misji. Niestety, dotyczy to wyłącznie wersji PC. Szkoda, bo najlepsze z nich BioWare ma mocno promować.

W ZALEŻNOŚCI OD RASY I KLASY WYBRANEGO BOHATERA, ZABAWA ROZPOCZNIE SIĘ W INNYM MIEJSCU. NA PRZYKŁAD MAG DZIECIŃSTWO SPĘDZI W WIEŻY MAGÓW, OTOCZONY LUDŹMI PODOBNYMI DO NIEGO

GRZECHY MŁODOŚCI

W angielskiej wersji gra nazywa się Dragon Age: Origins, co bezpośrednio nawiązuje do tak zwanych „origins stories" – krótkich, maksymalnie czterogodzinnych epizodów rozpoczynających grę. Są one rozwinięciem pomysłu z Fallout 3, gdzie gracze przeżywali z bohaterem jego dzieciństwo i podejmowali decyzje , które miały wpłynąć na to kim będzie, gdy dorośnie. Bethesda w ciekawy sposób obeszła konieczność nudnego przebijania się przez statyczne menusy w celu ustalenia rasy i płci postaci oraz jej mocnych i słabych stron. Jednakże każdy gracz kierował tym samym bohaterem i rozpoczynał swoją przygodę z tego samego miejsca – podziemnego schronu. BioWare idą krok dalej proponując sześć różnych początków. W zależności od rasy i klasy wybranego bohatera, zabawa rozpocznie się w innym miejscu. Na przykład mag dzieciństwo spędzi w wieży magów, otoczony ludźmi podobnymi do niego, rzucającymi czary i całe miesiące spędzającymi z nosem w księgach. Rycerz, jak łatwo się domyślić, będzie dorastać w zupełnie innym środowisku i nauczy się władać bronią białą. Każdy bohater zetknie się z innymi ludźmi, z niektórymi nawiąże sojusze, zaprzyjaźni się albo dorabi wrogów na całe życie. Będzie to miało kolosalne znaczenie dla właściwej rozgrywki.

□ DLC już powstaje. BioWare obiecuje, że nie zamierza bawić się w płatne zbroje dla konia. Jeśli zaoferuje graczom nowy czadowy miecz, to tylko w taki sposób, żeby zdobycie go było całkowicie nową przygodą – na przykład trzeba będzie przebić się przez labirynt pełen groźnych bestii.



□ Osiemdziesięciu aktorów bierze udział w nagraniu polskiej wersji językowej gry. To największa lokalizacja w historii EA Polska.

□ Wielki zły zombiak w zbroi aż się prosi, żeby rozciąć go w pół wielkim dwuręcznym toporem. Gra będzie krwawa. I będą sceny seksu, a jak wiadomo seks + przemoc = kasa.

Niezależnie od poczynań gracza, kierowana przez niego postać przyłączy się do Grey Wardens – specjalnej grupy do zadań specjalnych powołanej przez króla do walki z Darkspawn, niebezpiecznymi kreaturami nękającymi mieszkańców Ferelden. Nie oznacza to jednak, że będą oni wszędzie mile widziani. Na przykład, drużyna dowodzona przez rycerza napotka trudności w dostaniu się do wspomnianej wcześniej wieży magów. Bohater wkraczając na nieznany sobie teren będzie musiał najpierw przedstawić się, a później wykazać się umiejętnościami negocjowania próbując zdobyć zaufanie gospodarzy. Co innego, gdy gracz na początku rozgrywki wybierze postać maga. Dla niego wizyta w wieży będzie powrotem do domu, do miejsca, gdzie wszyscy go znają i w rozmowie przechodzą do konkretów nie tracąc czasu na wzajemne badanie się i trzymanie dystansu. Z drugiej strony, istnieje niebezpieczeństwo, że taka postać od razu ściągnie na całą drużynę kłopoty, jeśli za młodu coś przeskrobała i jest traktowana w tym miejscu jak śmiertelny wróg.

POLITYKOWANIE

Do drużyny dołączy wiele postaci, ale na misję da się zabrać tylko cztery. Jak zawsze, odpowiedni dobór pomocników to połowa sukcesu, jednak w Dragon Age trzeba zwrócić uwagę nie tylko na ich umiejętności. Ważniejsze jest to, w jaki sposób traktują bohatera, a także jak odnoszą się do siebie nawzajem. Potężna wiedźma (ale za to bardzo ładna) Morrigan nie zniesie myśli, że musi współpracować z Wynn władającą białą magią (w trakcie walk leczy rannych, więc stanowi podporę zespołu) i swoim niewyparzonym językiem doprowadzi do kłótni, która może zakończyć się nawet walką na śmierć i życie. Gracz będzie mógł spróbować załagodzić spór, albo opowiedzieć się po jednej ze stron zyskując uznanie w oczach niektórych członków drużyny, a tracąc u pozostałych. To bardzo ważne, bo postacie stojące murem za swoim przywódcą będą walczyć jak lwy, a każdy, kto zawiedzie się na nim, straci ochotę do walki, albo nawet odłączy się od ekipy. BioWare dopilnuje, żeby takich krytycznych sytuacji nie brakowało, zmuszając gracza do podejmowania trudnych decyzji. Ktoś będzie musiał ucierpieć – nie da się być dobrym wujkiem dla każdego. Dlatego przed pójściem do łóżka z Morrigan lepiej się dwa razy zastanowić, żeby później nie żałować konsekwencji. „Taka sytuacja zmienia wszystko, ona nie będzie udawać, że nic się nie zdarzyło. Wpłynie to na relacje między Wami, ale także odbije się na Twojej drużynie. Niektóre postacie będą się cieszyć, że w końcu znalazłeś sobie partnera, inne mogą być zazdrosne, więc musisz być ostrożny, jeśli masz ochotę na romans." – mówi Mark Darrah. Teraz już wiecie dlaczego przy Dragon Age da się stracić dziesiątki godzin. Nawet kilkukrotne ukończenie gry nie odkryje wszystkich jej sekretów. Jedno jest pewne – na wszelki wypadek nie kasujcie stanów gry. W ciemno obstawiamy, że doczekamy się kontynuacji. Podpowiedzią jest, jakże by inaczej, podtytuł. //**Mielu**

ODPOWIEDNI DOBÓR POMOCNIKÓW TO POŁOWA SUKCESU, JEDNAK TRZEBA ZWRÓCIĆ UWAGĘ NIE TYLKO NA ICH UMIEJĘTNOŚCI. WAŻNIEJSZE JEST TO, W JAKI SPOSÓB TRAKTUJĄ BOHATERA

GRAMY NA KONSOLI

Pół roku trwało przebudowywanie interfejsu, by w Dragon Age dało się grać na konsolach. W wersji na X360 i PS3 „czujesz, że jesteś w centrum akcji, a nie dowodzisz z bezpiecznej odległości". BioWare zaprezentowało bardzo krótkie demo, zaledwie jedną prostą walkę z trollem. Można zastopować akcję i z okrągłego menu wybrać kilka opcji – ustawić taktykę walki dla postaci sterowanych przez SI („rozwijamy nasze pomysły z Neverwinter Nights i Baldur's Gate, ale masz rację, ten system wygląda jak gambity z FFXII"), zmienić broń, użyć przedmiotów. Żeby nie przerywać zabawy można skorzystać ze skrótów – trzem kolorowym przyciskom przypisano w sumie sześć akcji (połowa dostępna po przytrzymaniu spustu). Spodobała mi się możliwość rzucenia czaru, dzięki któremu broń pomocników pokryła się lodem. Troll miał na ten temat inne zdanie. Przeciwnik był tak słaby, że mogłem stać z boku i przyglądać się jak moja drużyna pokonuje go w kilkanaście sekund. Jak będą zachowywać się w starciu z silniejszą bestią, gdy kilka silnych ciosów niemal pozbawi ich życia? Jeśli nie sprawdzimy tego na gamescom w Kolonii, przekonamy się w październiku, kiedy Dragon Age trafi na półki sklepowe.

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

KTO WYDAWCĄ NIE-HALO?

W 2007 roku Bungie przestało być częścią Microsoftu, a mimo to firma wciąż pracowała nad grami z serii Halo. W tajemnicy powstawał też nowy projekt, dla którego teraz poszukiwany jest wydawca. Zainteresowana jest Bethesda, póki co jednak decyzje nie zostały podjęte. Nie wiadomo nawet, jaka to będzie gra. Bungie ma doświadczenie w tworzeniu FPSów oraz RTSów, może doczekamy się właśnie czegoś podobnego do Mytha. Tymczasem jeden z projektantów ogłosił, że Halo: Reach będzie ostatnią grą z serii Halo stworzoną przez Bungie na Xboxa 360.

AGENT 47 POWRÓCI

Wiadomo, że dostał nową robotę, musi się teraz do niej przygotować. Ma sporo czasu, bo Hitman 5 ukaże się najwcześniej latem 2010, mniej więcej w okolicach premiery drugiej części filmu o słynnym zabójcy z kodem kreskowym wytatuowanym na potylicy. Scenariusze obu produkcji w pewnych punktach mają się pokrywać. Ptaszki ćwierkają, że zabójca wpadnie w dołek życiowy, jak Sam Fisher oraz Max Payne, i będzie próbował się z niego wydostać. Czyżby 47 również miał zapuścić brodę i długi włosy?

DEMO DLA CZTERECH

Jest niemal pewne, że multiplayerowe demo Lost Planet 2 z trybem gry dla czterech graczy w kooperacji trafi na Xbox Live jeszcze w tym roku. Czy będzie to dokładnie to samo demo, które Capcom zaprezentował na E3? Jeśli tak, mogłoby ukazać się o wiele szybciej niż moglibyśmy się spodziewać. Poprosimy w przyszłym miesiącu.

GDZIE SKRYŁ SIĘ SMOK?

WB Games Chicago. Zapamiętajcie tę nazwę. Tak obecnie nazywa się studio, które tworzyło serię Mortal Kombat. Warner zrobił niezły interes kupując tę ekipę, zrobiona przez nich poprzednia część słynnej młócki (vs DC) zebrała co najwyżej niezłe oceny, ale za to sprzedała się w liczbie ponad miliona egzemplarzy. Do WB Interactive należą również Monolith (F.E.A.R. i Condemned), TT Games (seria LEGO) i Snowblind Studios (Baldur's Gate: Dark Alliance, Champions of Norrath). Dobra wiadomość, ekipa z Chicago nie pracuje nad żadnym LEGO Mortal Kombat albo Mortal Kombat vs. Harry Potter, tylko nad dziewiątą częścią Smoczej Sagi.

DRAKE JESZCZE RAZ

Drugie multiplayerowe demo Uncharted 2: Among Thieves jest w drodze. Podobno tym razem będzie zdecydowanie łatwiej załapać się do testów. Najlepiej byłoby, gdyby Sony po prostu udostępniło je dla wszystkich, ale jak pokazał przykład Killzone 2, może być z tym różnie. Tymczasem autorzy ogłosili, że w grze będzie aż 90 minut wstawek przerywnikowych. Nie zapomnijcie zaopatrzyć się w popcorn.

KING OF FIGHTERS XII

Poezja w ruchu. Capcom może się schować

Najpierw Street Fighter IV, teraz King of Fighters XII, a niedługo Tatsunoko vs. Capcom – nowe dwuwymiarowe mordobicia wyglądają tak wspaniale, że aż mam ochotę kupować je tylko po to, żeby się w nie wpatrywać. SNK pozostało wierne tradycji i nie zastąpiło dwuwymiarowych postaci trójwymiarowymi modelami, na które nałożono komiksowe tekstury. Przestarzałe, niewyraźne sprite'y poleciały do kosza, nowe wyglądają po prostu doskonale. Jak dla mnie ręcznie rysowani wojownicy z KoFXII prezentują się znacznie lepiej niż bohaterowie SFIV. Są doskonale animowani, świetnie się poruszają, wyraźnie widać drobne detale i kapitalne oświetlenie. Bardzo dobrze, że w końcu producenci mordobić 2D zaczęli wykorzystywać moc konsol obecnej generacji. Stare, rozpikselowane sprite'y odeszły w niepamięć, teraz te gry są po prostu przepiękne. Tylko tła odrobinę mnie rozczarowały, a dokładniej – sposób, w jaki przedstawiono widzów. To najczęściej zgraja ludzi, którzy zachowują się jakby zaaplikowali sobie jakiś wyjątkowo mocny towar. Grube babsztyle we Francji obżerają się jak prosiaki i biorą dwieście łyków kawy w trakcie jednej rundy, w Chinach ktoś je makaron w ekspresowym tempie, kobiety machają łapami robiąc głupie miny, w Rosji tłum również faluje tak szybko, że przez chwilę poczułem się jakbym odpalił starą pecetową grę na nowym komputerze i wszystko działało z nadmierną prędkością. Ale testowałem wersję beta, więc może nie powinienem zwracać na to uwagi.

KLUCZEM JEST KONTRATAK

Do gry załapało się dwudziestu dwóch wojowników, co jak na grę z serii King of Fighters nie jest jakimś powalającym wynikiem, ale wystarcza, żeby dobrze się bawić. Postaciom zmieniono wygląd oraz ciosy. Niektórzy dostali całkowicie nowe ataki, innych zresetowano i teraz walczą tak, jak we wczesnych częściach serii, co z pewnością ucieszy fanów. Ciekawe co powiedzą o zmianach w systemie walki. Tradycyjnie są cztery ataki (słaby i mocny cios ręką, słaby i mocny kopniak); można się turlać dusząc oba przyciski, którym przypisane są słabe uderzenia; inaczej natomiast wygląda rzut. Tym razem trzeba jednocześnie wyprowadzić atak obiema rękoma, co jest zbyt trudne do wykonania, jak na tak prostą akcję.

SNK czujnie obserwuje ruchy Capcomu i odpowiednio reaguje. Kojarzycie Focus System z SFIV, czyli (w skrócie) przechwytywanie ciosów i wyprowadzanie kontrataków? W KoFXII też jest coś takiego i nazywa się Guard Attack. Robi się go dość prosto – naciskając tył, mocny cios ręką i mocny kopniak – ale trzeba wyczuć moment i nie można nadużywać, bo jak się nie uda, to bohater odkryje się na atak. System sprawdza się w praniu, konsola sama często stosuje Guard Attack i to nawet na najniższym poziomie trudności, więc taktyka ciągłego atakowania nie zdaje egzaminu.

WALCZYMY ONLINE

A raczej powalczymy, bo opcja ta na razie była niedostępna. Udało mi się połączyć z serwerami, ale nikt nie grał, nie znalazłem również żadnego klanu. Przynajmniej wiadomo, że będzie opcja zakładania klanów, czyli formowania ekip i ćwiczenia z ludźmi do nich należącymi. Będzie również ranking, ale nie wiem czy kogoś to interesuje. Najważniejsze, żeby nie było lagów. Nie wiem jak sobie z tym poradzi SNK; z jednej strony skodowali naprawdę ładną grę, z drugiej długi czas doczytywania danych pokazuje, że wcale nie są mistrzami programowania. Mam bardzo dużą nadzieję, że się mylę i wszystko będzie śmigać jak należy. Ciekawostka: gdy tylko połączyłem się z serwerem, gra przyznała mi trofeum. Sam nie wiem, co o tym myśleć...

Guard Attack i to nawet na najniższym poziomie trudności, więc taktyka ciągłego atakowania nie zdaje egzaminu.

W miarę jak postać zgarnia bęcki ładuje się pasek Critical Counter. Gdy się zapełni, przez kilka sekund jest szansa bolesnego skontrowania przeciwnika. Odpalanie Critical Countera wydawało mi się trochę przypadkowe, generalnie chodzi o to, żeby zaatakować, gdy przeciwnik próbuje zadać cios, choć w rzeczywistości jest to odrobinę bardziej skomplikowane i wymaga wyczucia momentu. Gdy wszystko pójdzie dobrze, kamera zbliży się do walczących, a gracz przez moment będzie mógł bezkarnie punktować rywala dowolną kombinacją ciosów. Najlepiej taką, po której da się jeszcze wyprowadzić jakiś morderczy atak. Takie komba wyglądają niesamowicie efektownie, ale trzeba mieć na uwadze, że jeden źle wyprowadzony cios może przedwcześnie zakończyć ofensywę. Należy też uważać, żeby nie dać się złapać na Guard Attack, gdy rywal w końcu odzyska kontrolę.

PRÓBA SIŁ

Ostatnią nowinką w systemie rozgrywki jest Deadlock. Gdy obaj walczący wyprowadzą ciosy o identycznej sile, zostaną od siebie odrzuceni. No chyba, że jeden z nich szybko zareaguje, wtedy postać nie tylko pozostanie w miejscu, ale dodatkowo może zaatakować. Trzeba tylko wykazać się obłędnym refleksem. Wymiatacze powinni być zadowoleni.

Jak mi się grało? Najpierw bardzo źle, bo dostawałem wciry, ale trochę potrenowałem, ogarnąłem nowe elementy systemu i było dużo lepiej. Koszmarnie długie loadingi nie pozwoliły jednak w pełni cieszyć się grą, pomogło dopiero zainstalowanie danych na dysku (grałem na PlayStation 3), choć i tak do ideału wiele brakowało. Trzymam kciuki za SNK, żeby udało im się jakoś to wyprostować, bo kilkusekundowe przerwy między rundami są zdecydowanie niefajne. Ale z drugiej strony, warto się było pomęczyć, żeby zobaczyć KoFXII w ruchu. Wygląda świetnie. //**Mielu**

KONSOLE GRY AKCESORIA | PS2 PS3 PSP X360 NDS WII | SKUP SPRZEDAŻ WYMIANA SERWIS RATY

www.madgames.pl

159

139

179

PREMIERA 16.10.2009 PREORDER
179

GRY NA PSP / PS3 / XBOX360 OD 30 ZŁ

Nudę...

...bierzemy...

159

PONAD 500 TYTUŁÓW NA WSZYSTKIE KONSOLE

XBOX360 ARCADE 779

PREMIERA 28.08.2009 PREORDER
199

HURT / WYSYŁKA 24H / FILMY BLU-RAY

149

PSP3004 599

PREMIERA 06.08.2009 PREORDER
199

PREMIERA 24.10.2009 PREORDER
199

179

169

PREMIERA 19.08.2009 PREORDER
199

169

WII 979

...z połykiem!

80GB 1329

189

149

CZYNNE: PON - PT: 11-20 / SOB: 10-14

MAD GAMES

0 503 624 692 / 022 498 99 93 AL.NIEPODLEGŁOŚCI 177 / 02-555 WARSZAWA

TEKKEN 6

Kolejne mordobicie w domu najsłynniejszej patologicznej rodziny świata gier

Seria Tekken ma już piętnaście lat. W 1994 roku zadebiutowała w salonach gier w Japonii, a rok później Namco przygotowało konwersję na pierwsze PlayStation. Od tamtej pory związana była z konsolami Sony, ale to się zmieni już 27 października tego roku, gdy Tekken 6 ukaże się w USA w wersji na PlayStation 3 i Xboxa 360. Niedługo później gra trafi na półki sklepowe w Europie, a następnie w Japonii. Mieszkańcy Kraju Kwitnącej Wiśni grają w Tekkena głównie w salonach, a szóstą część (a dokładnie jej nową wersję o podtytule Bloodline Rebellion, na podstawie której powstaje wersja konsolowa) katują już od połowy grudnia 2008. To gracze z Zachodu kupują konsolowe edycje – Namco zdradziło, że w sumie sprzedano 33 miliony egzemplarzy wszystkich części serii, z czego aż 28 baniek poza granicami Japonii.

Tak wielu fanów to powód do radości i dumy dla twórców serii, ale także niemały problem. Oczekiwania odnośnie systemu walki są bardzo wysokie, a na dodatek każdy chciałby zobaczyć w kolejnych częściach swoich ulubionych wojowników. Biorąc to pod uwagę, a także fakt, że Tekken obchodzi piętnaste urodziny, autorzy zdecydowali się zaimplementować do gry ogromną liczbę postaci – jest ich aż czterdzieści jeden (plus subboss Nancy-MI847J grywalny w trybie Scenario Campaign i niegrywalny boss Azazel). Wśród nich znajdują się między innymi Eddie Gordo, który jako nowy członek Tekken Force ochrania Jina; Marshall Law biorący udział w turnieju, bo potrzebuje pieniędzy; a także Yoshimitsu, Paul, Lei Wulong, King, Hwoarang i Kazuya. Nowych wojowników jest aż sześcioro, przy czym dwie postacie – android Alisa Bosconovitch i Lars Alexandersson (jest synem Heihachiego, z czego nikt oprócz niego, nawet „Heniek", nie zdaje sobie sprawy) pojawiły się dopiero w T6: Bloodline Rebellion. Nowi są dowodem na to, że autorzy gry nie zamierzają rezygnować z wariackiej fabuły i dziwactw pokroju demonów, cyborgów, walczących pand, kurduplowatych dinozaurów i boksujących kangurów. Alisa ma ukryte w przedramionach piły mechaniczne. Niejaka Zafina to prawdziwy dziwoląg – jej ruchy są bardzo miękkie, jakby miała gumowe kości, a na dodatek często kładzie się na ziemi i porusza niczym pająk na czterech kończynach zadając ciosy wyglądające, jakby skorpion atakował ogonem. Bob z kolei jest gruby, ale podobnie jak Rufus ze Street Fighter IV porusza się zadziwiająco szybko – autorów gry bardzo śmieszy to, że grubasek może być taki zwinny. Dwie pozostałe postacie to Hiszpan Miguel i dziewczyna próbująca ukryć swoją płeć (dlatego wygląda jak chłopak), czyli Leo Kliesen, którą polubią nowicjusze (szybka, silna, łatwa do opanowania).

□ W przeciwieństwie do Capcom, Namco nie tworzy jednocześnie gry i DLC. Wszystkie bonusy – setki strojów, dodatkowych przedmiotów i wszystkie areny trafią na płytę. To od fanów będzie zależeć, czy DLC w ogóle powstanie.

SYSTEM W PIGUŁCE

Tak duża liczba uczestników Turnieju o tytuł Króla Żelaznej Pięści to wielka atrakcja dla fanów i ogromny ból głowy dla autorów. Ci drudzy przyznają, że największym problemem było odpowiednie zbalansowanie postaci. Niektórym z nich zmieniono część ciosów i tak na przykład combosy, które kończyły się wyrzuceniem przeciwnika w powietrze, teraz kładą go na glebę. Coś jednak w Tekkenie się zmienia, ale nie są to zmiany rewolucyjne. Twórcy gry twierdzą, że zbyt wiele nowego nie da się już wymyślić, można tylko dopracować szczegóły systemu walki i testować modyfikacje. Za taką należy uznać system „Rage" dający przegrywającemu szansę na odwrócenie losów pojedynku. Gdy pasek życia skurczy się w co najmniej 90 procentach, wojownik łapie drugi oddech i o około 35 procent zwiększa się siła jego ciosów, co powinno zastopować każdego, kto za bardzo podpali się na myśl, że skoro mocno obił przeciwnika, jest w stanie łatwo i szybko go wykończyć. Nadzianie się na kontratak podładowanego oponenta kończy się bardzo nieprzyjemnie.

Jednym graczom Rage bardzo się podoba, inni narzekają, że przegrywający stają się zbyt silni. Ale to i tak nic przy emocjach, jakie wywołuje system zwany „Bound". W wielkim skrócie, utrudnia (a nawet uniemożliwia) graczowi wyrwanie się z juggle'a, czyli wykonanie tak zwanego tech rolla. Postać uderzona w powietrzu w pewien szczególny sposób upada na ziemię i odbija się, dzięki czemu atakujący może kontynuować juggle'a. Problem w tym, że doświadczony gracz z łatwością połączy

□ Ponad czterdzieści postaci, to nie tylko problemy z odpowiednim zbalansowaniem systemu rozgrywki, ale także znacznie większe koszty produkcji – dla każdego bohatera należy napisać historię, stworzyć intro i outro, nagrać głosy, zrobić mocap. Kupimy grę, damy Namco zarobić, żeby w Tekkenie 7 było i 60 postaci.

INFO
DEVELOPER: NAMCO
WYDAWCA: BANDAI NAMCO
TERMIN: LISTOPAD 2009
KONSOLA: X360, PS3

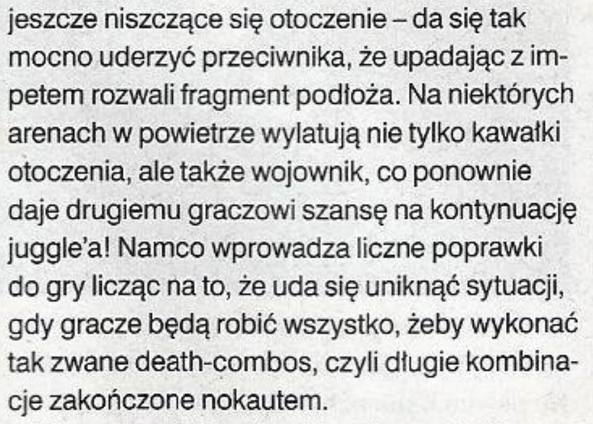
zalety systemu Bound i Rage, demolując przeciwnika jednym długim combosem i nawet zmniejszona w stosunku do poprzednich części siła ciosów tego nie zmienia. Do tego dochodzi jeszcze niszczące się otoczenie – da się tak mocno uderzyć przeciwnika, że upadając z impetem rozwali fragment podłoża. Na niektórych arenach w powietrze wylatują nie tylko kawałki otoczenia, ale także wojownik, co ponownie daje drugiemu graczowi szansę na kontynuację juggle'a! Namco wprowadza liczne poprawki do gry licząc na to, że uda się uniknąć sytuacji, gdy gracze będą robić wszystko, żeby wykonać tak zwane death-combos, czyli długie kombinacje zakończone nokautem.

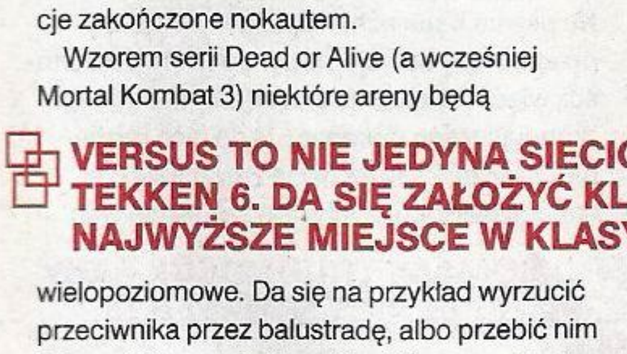
Wzorem serii Dead or Alive (a wcześniej Mortal Kombat 3) niektóre areny będą wielopoziomowe. Da się na przykład wyrzucić przeciwnika przez balustradę, albo przebić nim ścianę. W ten sposób walka, która zaczęła się na małej, zamkniętej arenie może przenieść się na duży, otwarty teren, co wymusza zmianę taktyki walki (nie da się dłużej obijać rywala przy ścianie). To kolejna modyfikacja systemu, zapewne mało istotna dla osób grających w Tekkena dla zabawy. Oni raczej nie zauważą, że – jeśli wierzyć autorom – dzięki tym usprawnieniom używanie technik (ataków, combosów) nieskutecznych w poprzednich częściach teraz nabrało sensu.

W KOOPERACJI RAŹNIEJ

Tworząc Tekken 5: Dark Resurrection Namco nie znało jeszcze technologii stojącej za PlayStation Network stąd rozgrywka online daleka była od ideału. Tym razem ma być o wiele lepiej, choć lagów zapewne nie da się ustrzec ani na PSN, ani na XBL. Ale, jak mówią twórcy gry – skoro da się online grać w FPSy, to czemu nie w mordobicia? Versus to nie jedyna sieciowa atrakcja Tekken 6. Da się założyć klan i walczyć o jak najwyższe miejsce w klasyfikacji drużyn; nagrywać i wrzucać replaye na serwer; przechodzić w kooperacji z drugim graczem Scenario Campaign, czyli po prostu nową wersję Tekken Force Mode z kultowego Tekken 3. Ten dodatkowy tryb to chodzone mordobicie, w którym dwójka wojowników obija po gębach bezimiennych lamusów oraz bossów – w tej roli pozostali fajterzy biorący udział w turnieju. Walczy się używając tych samych ciosów i combosów co we właściwej grze, a dodatkowo można skorzystać z broni. Do dyspozycji będą takie cudeńka jak miotacz ognia, czy minigun. W tym trybie da się grać subbossem Nancy-MI847J – powolnym, ale wielkim robotem siejącym zniszczenie z karabinów i wyrzutni rakiet. Scenario Campaingn ma wydłużyć żywotność gry. Dopiero po wielokrotnym zaliczeniu tego trybu odblokują się wszystkie stroje i przedmioty. A co z ukrytymi postaciami? Tym razem takowych w ogóle nie będzie – cała barwna plejada uczestników turnieju ma być dostępna od samego początku. Podobno chodzi o to, żeby każdy mógł od razu grać online swoją ulubioną postacią i nie czuł się pokrzywdzony, że inni gracze już ją odblokowali, a on jeszcze nie. My w NEO+ lubimy odblokowywać wojowników, tylko jeśli nie oznacza to, że trzeba często walczyć z tanimi, przegiętymi bossami, jak w Street Fighter IV. Czyżby Namco wiedziało o tym i nie chciało zmuszać nas do częstych pojedynków z niejakim Azazelem? W listopadzie sprawdzimy jego skilla. //**Mielu**

VERSUS TO NIE JEDYNA SIECIOWA ATRAKCJA TEKKEN 6. DA SIĘ ZAŁOŻYĆ KLAN I WALCZYĆ O JAK NAJWYŻSZE MIEJSCE W KLASYFIKACJI DRUŻYN





Autorzy gry uważają, że implementacja fizyki liczonej w czasie rzeczywistym zepsułaby zabawę ludziom poświęcającym setki godzin na ćwiczenie ciosów, bo nie potrafiliby przewidzieć, jak przeciwnik zachowa się po ataku, a co za tym nie wiedzieliby, jakich technik użyć, by wygrać walkę.

TAKŻE NA PSP

Namco wielokrotnie zapewniało, że konsolowy Tekken 6 będzie najładniejszym mordobiciem: areny są pełne maleńkich detali, a także takich atrakcji, jak myśliwce przelatujące w tle, czy owce, które da się podrzucić i walnąć w powietrzu; animacja utrzymana na poziomie 60 klatek na sekundę przy jednoczesnym zaimplementowaniu motion-blura – rozmycia, dzięki któremu ruchy postaci są płynne i bardziej dynamiczne; zmieniająca się pora dnia w trakcie walk – słońce zachodzi i nastaje noc. Wersja na PSP z oczywistych względów nie będzie aż tak ładna, ale pamiętając, jak wyglądał Dark Resurrection, można wierzyć, że i tak zachwyci. Przenośna odsłona turnieju doczeka się dodatkowych aren, przedmiotów i ubrań dla wojowników, a także lokalnego trybu multiplayer (ad-hoc). Na serwery będzie można wgrać „ducha", czyli prowadzonego przez siebie zawodnika (a dokładniej jego statystyki) oraz ściągnąć „duchy" innych graczy.

INFO
DEVELOPER: CODEMASTERS
WYDAWCA: CODEMASTERS
TERMIN: PAZDZIERNIK 2009
KONSOLA: X360, PLAYSTATION 3

JUŻ GRANE!

OPERATION FLASHPOINT DRAGON RISING

FPSy jeszcze nigdy nie były tak trudne. I powolne

Potrafię sobie wyobrazić, że dla wielu graczy przyzwyczajonych do nieustannej akcji na wysokich obrotach Dragon Rising będzie okrutnie nudny i całkowicie odpychający. Tutaj nie ma miejsca dla jednoosobowych armii, ramboidów potrafiących samotnie wygrać wojnę, wyłapujących kule zębami i w magiczny sposób leczących rany. Codemasters chcieli stworzyć grę realistyczną, spokojniejszą, znacznie wolniejszą i nie tak efektowną jak Call of Duty, i wygląda na to, że swój cel osiągną. Podejrzewam, że Operation Flashpoint 2 znajdzie swoich zwolenników wśród graczy pecetowych, ale czy wydawcy uda się przekonać konsolowców do zakupu? Patrząc po sobie – wątpię, chociaż Gulashowi się podoba, więc kto wie, może jednak będzie to nieoczekiwany hit.

CZTERECH ICH BYŁO

Kampanię da się przejść samemu, we dwóch albo nawet we czterech. Nie będzie opcji drop-in, czyli dołączania się do gry w trakcie zabawy, ale już na wypadek jakby ktoś koniecznie musiał się odłączyć, wprowadzony zostanie system drop-out – konsola przejmie sterowanie nad prowadzoną przez tego gracza postacią. Pojawi się również klasyczny multiplayer, w którym pecetowcy będą mogli poszaleć na stworzonych przez siebie mapach. Niestety, bardzo intuicyjnego w obsłudze edytora misji zabraknie w konsolowych wersjach gry. Obstawiam, że Codies mogliby go zrobić, ale przeczuwają, że Operation Flashpoint 2 przyjmie się na pecetach, a konsolowcy mogą przejść obok niej obojętnie, choć potrafię sobie wyobrazić inne powody tej decyzji.

ZDERZENIE POTĘG

Pierwszy kontakt z grą i… Jest pięknie, grafika robi wrażenie. Oczu nie razi nadmiar kolorów, miało być realistycznie i jest. Zmienia się pogoda i pora dnia, wieczorem świat zalewa czerwień zachodzącego słońca, w burzowy poranek jest jasno, ale bardzo ponuro. Aż się przypomina obrzydliwa polska jesień (albo tegoroczne lato). W pogodną noc światło księżyca fachowo rozjaśnia okolicę. Akcja gry toczy się na fikcyjnej wyspie, którą stworzono na podstawie zdjęć satelitarnych kilku miejsc na świecie – posklejano je w jedną całość i tak na obszarze o powierzchni 220 kilometrów kwadratowych znajdą się jeziora, piaszczyste plaże, wulkan, wzniesienia i depresje. Na brak różnorodności nie da się narzekać, a w ramach ciekawostki dodam, że gra powstaje na zmodyfikowanym silniku GRIDa i DiRT 2. Myślicie, że będzie słabo wyglądać? Widoczność na trzydzieści kilometrów w pogodny dzień, realistycznie rozchodzący się dym służący jako zasłona dymna, czy trawa i drzewa fachowo targane wiatrem, gdy helikopter szykuje się do lądowania – te detale sprawią, że zmienicie zdanie.

W walkach biorą udział Amerykanie i Chińczycy, tylko tymi pierwszymi da się grać, choć autorzy otwarcie mówią, że mają duże plany co do DLC i może jakiś czas po premierze gry do sieci trafi cała kampania dla drugiej strony konfliktu. Dla

Przebiegnięcie z jednego końca wyspy na drugi zajmie od ośmiu do dziesięciu godzin czasu rzeczywistego (!). Helikopterowi pokonanie tego samego dystansu zajmie od dwunastu do piętnastu minut. Wielka mapa i tylko jedenaście misji? Raczej nie będą krótkie.

Jankesów przygotowanych zostanie jedenaście misji. Ja próbowałem przejść dwie, ale bezskutecznie. Zupełnie jak na prawdziwej wojnie, wystarczy jeden celny strzał i bohater gryzie piach. Dlatego trzeba poruszać się powoli i cały czas wydawać polecenia podkomendnym – wysyłać ich naprzód, kazać im się rozbiec, zmienić formację, aby przeciwnicy nie mogli ich łatwo trafić. Jeśli zostaną ostrzelani, mogą sami próbować się wycofać, ale w panikę nie wpadają. Rzucają granaty dymne, strzelają na ślepo utrudniając pościg. A jak dostaną kulkę, zwijają się i wołają o pomoc. Szacun dla każdego odważnego, który pobiegnie im na ratunek nie bojąc się, że sam zostanie postrzelony. Gdy bohater oberwie, trzeba szybko zatamować krwawienie. Nie oznacza to magicznego uleczenia ran, już do końca misji postać utyka albo ma problemy z utrzymaniem broni. Słabo? A co powiecie na to, że na poziomie trudności hardcore nie ma checkpointów? Jeden zły ruch i można zaczynać od nowa.

ZASKAKUJĄCA JEST RÓŻNICA POMIĘDZY POZIOMAMI TRUDNOŚCI. EASY JEST TAK SAMO TRUDNE, JAK HARDCORE, PRZECIWNICY STRZELAJĄ RÓWNIE CELNIE I SĄ TAK SAMO WYTRZYMALI

WOJNA PRAWIE PRAWDZIWA

Zaskakująca jest różnica pomiędzy poziomami trudności. Easy jest tak samo trudne, jak hardcore, przeciwnicy strzelają równie celnie i są tak samo wytrzymali. Na czym polega różnica? Na HC nie wyświetla się HUD i celownik, nie ma również checkpointów, czyli jest „jeszcze bardziej realistycznie". Na pewno będą achievementy i trofea za przejście gry na najwyższym poziomie trudności, więc niewątpliwie znajdą się masochiści próbujący tego dokonać. Ja do nich raczej nie dołączę. Za to z chęcią zasiadłbym za sterami helikoptera albo zaszalał strzelając z czołgu do budynków, w których przyczaili się Chińczycy. Niestety, nie udało mi się tego dokonać – widziałem jednak jak grał producent (na pececie z podpiętym padem od X360). Wybuchy nie są superefektowne, ale miło widzieć, jak pocisk robi dziurę w budynku. Autorzy obiecują, że wiele elementów otoczenia da się zniszczyć; obejrzałem jak pociski artyleryjskie zrównały z ziemią kilka domów, a później tego samego dokonała bomba zrzucona z samolotu. O dziwo, drzewa przetrwały, nie pojawił się też lej.

Pociski spadły na budynki oddalone o ponad kilometr od pozycji bohatera, dlatego dźwięk wybuchu dobiegł dopiero po chwili i był wytłumiony. Dbałość autorów gry o takie detale zrobiła na mnie ogromne wrażenie. Odgłosy większości broni (oprócz tych największych, najdroższych i najniebezpieczniejszych w użyciu) zostały nagrane na wojskowej strzelnicy, każdy gnat brzmi i zachowuje się przy strzelaniu inaczej. Dobra robota Codies, Operation Flashpoint 2 to produkt wysokiej jakości, nie mam wątpliwości, że pełna wersja będzie doszlifowana, tylko czy gracze konsolowi docenią Waszą pracę? //**Mielu**

NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER I AKCESORII DO WSZYSTKICH KONSOL

NINTENDO DSI
749,-

NINTENDO DS LITE
499,-

PSP 3000
579,-

PS2 SLIM
399,-

NINTENDO WII
989,-

PS3 80GB
1339,-

XBOX360 ELITE
1199,-

XBOX360 60GB
969,-

XBOX360 ARCADE
749,-

extracena

PSP/NDS
duży wubór gier

od 89

169

TEL

179

189

159

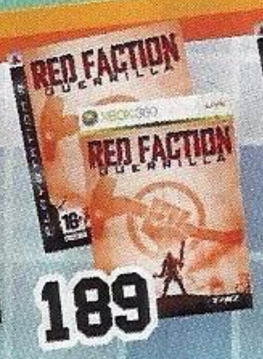
Wii motion plus

TEL

nowość

199

199



189

199

179

199

199

199

189

TEL

189

TEL

nowość

189

KONSOLE, GRY, AKCESORIA, ALBO WŁASNA MATKA CIĘ NIE POZNA

JEZZ.. WAKACJE TO KOSZMAR..

WYSYŁKA W 24h

www.electronicdreams.pl

CZYNNE: PON - PT: 10-20 / SOB: 10-15

ELECTRONICDREAMS

RATY, HURT, DETAL,
SKUP, SPRZEDAŻ, WYMIANA GIER
PROFESIONALNY SERWIS
MOŻLIWOŚĆ NEGOCJACJI CEN

Adres: JANA PAWŁA II 61, lokal 244, 1p. 01-031 Warszawa
Tel: (022) 636 51 14 Kom: 509 533 693 Serwis: 509 533 679
E-mail: electronicdreams@op.pl

Zapraszamy hurtowych odbiorcow z całej Polski

RHIANNA PRATCHETT

Silna kobieta w branży

Wywiad z Rhianną Pratchett – brytyjską dziennikarką, pisarską i scenopisarką pracującą przy grach, a prywatnie córką „tego" Pratchetta. Poznajcie kobietę stojącą za fabułą Overlord, Mirror's Edge oraz Heavenly Sword!

N+: Jak to się stało, że zaczęłaś zarabiać na życie pisząc scenariusze do gier? A dokładniej, z członka ekipy „PC Zone" stałaś się profesjonalnym scenarzystą. Co sprawiło, że znalazłaś się „po tamtej stronie"?

Rihanna Pratchett: Po prostu nadarzyła się okazja i ją wykorzystałam. Kiedy w 2003 roku odeszłam z „PC Zone", dostałam telefon od Swena Vinke z Larian Studios. Szukał kogoś do napisania fabuły do Beyond Divinity, drugiej części rpg'a Divine Divinity, również autorstwa tego studia. Byłam fanką pierwowzoru i z jakiegoś powodu Swen pomyślał o mnie. Od razu wydało mi się to interesującą propozycją, więc przyjęłam ofertę i zostałam w tym biznesie na dłużej.

N+: Jak wygląda tworzenie fabuły w przypadku gier? Dostajesz głównych bohaterów i zarys historii narzucone z góry, czy też cała kreatywna działka należy do Ciebie?

RP: Wszystko zależy od tego, na jakim etapie produkcji zostajesz włączony do projektu. Ludzie zajmujący się jedynie pisaniem wciąż są rzadkością w studiach developerskich, więc jeśli team bierze kogoś z zewnątrz, może to mieć miejsce dosłownie w każdym momencie prac. W przypadku Overlord trzon rozgrywki, kilka poziomów oraz projektów postaci było już gotowych kiedy dołączyłam do drużyny. Ale już przy pracach nad Mirror's Edge musiałam dopasować fabułę do praktycznie kompletnej gry. Wymarzona sytuacja dla pisarza to możliwość uczestniczenia w projekcie od samego początku, czego miałam przyjemność doświadczyć przy okazji Overlord II.

N+: Dużo czasu spędzasz na rozmowach z programistami? Siadacie i dyskutujecie o możliwych wątkach, atmosferze, postaciach, czy też nie zawsze jest to możliwe?

RP: To również zależy w dużej mierze od zaawansowania prac w momencie, kiedy zaczynasz pisać. Oczywiście, najlepiej pracuje mi się, kiedy mam możliwość przeprowadzić indywidualne rozmowy z jak największą liczbą członków zespołu. Niestety, bardzo często producenci wolą trzymać scenarzystów z dala od zespołu, ponieważ nie bardzo wiedzą jak zsynchronizować ich działania. W takiej sytuacji istnieje jednak spore ryzyko, że fabuła nie będzie za bardzo pasować do rozgrywki, czy też miejscówek zawartych w grze.

N+: Jak duży wpływ masz na końcowy produkt? W sensie, jeśli wymyślisz sobie, że Twoja postać koniecznie musi odwiedzić zamek, stację kosmiczną czy coś tam innego, masz moc narzucić takie rozwiązanie producentom? Zdarzyła Ci się już taka sytuacja?

RP: Tak, ale na nieco mniejszą skalę. Jeśli siłą napędową gry z założenia nie jest narracja, masz niewielkie szanse wpłynąć na środowisko w jakim ją umieszczono. Ale już rzeczy mniejsze, jak wygląd postaci, sposób przedstawienia fabuły czy nawet kształt niektórych misji, czasami zostają zmienione na życzenie scenarzysty. Szczególnie, jeśli pracuje on równocześnie także nad przedstawieniem tejże historii. Sama miałam okazję pracować kilka razy właśnie jako scenopisarz (narrative designer), ale dopiero przy Overlord: Dark Legend (Wii) zostałam osobno wymieniona w napisach końcowych także pod szyldem „Design". To było fascynujące przeżycie.

N+: Kiedy skrypt jest już skończony, postacie opracowane, a wszystkie dokumenty oddane do producenta, czy to oznacza już koniec Twojej pracy czy też pozostajesz w zespole do końca produkcji? Co się dzieje, jeśli nagle są potrzebne jakieś poprawki?

RP: Zawsze staram się być do dyspozycji producenta do samego końca całego procesu. Stworzenie scenariusza do gry to nie jest akt jednorazowy – a przynajmniej nie powinien być! Cały czas trzeba coś poprawiać i wykreślać, by nadążyć za zmianami wprowadzanymi non stop przed programistów. Czasem oznacza to pozbycie się jakiejś postaci albo całego poziomu. Ten biznes nie jest zbyt łaskawy dla pracy twórczej. Wielokrotnie byłam świadkiem jak znikały całe strony scenariusza, czy też wybrane wątki, już po tym, gdy wszystko zostało napisane i nagrane.

W Heavenly Sword scenariusz stanowił bardzo ważny aspekt całego produktu. Nam się podobał.

N+: Zajmujesz się wyłącznie tworzeniem „właściwej" fabuły, czy też w zakres Twoich obowiązków wchodzą dialogi podczas walk, opisy przedmiotów, trybów gry i tym podobne?

RP: Tak właściwie dotyczy mnie wszystko, co wiąże się ze słowami. Oznacza to wszystkie te rzeczy, które wymieniłeś, a także opisy misji, poboczne rozmowy i materiały marketingowe. Czasem nawet hasła reklamowe.

N+: Jesteś obecna podczas nagrywania dialogów? A może to zupełnie osobna działka, z którą nie masz do czynienia?

RP: Dość często pełnię rolę kierownika nagrania lub też jego asystenta w przypadku produkcji, do których napisałam scenariusz. Tak było chociażby w przypadku gier z serii Overlord. Myślę, że wyszło to tak dobrze właśnie dlatego, że doskonale znałam kontekst każdego wypowiadanego zdania oraz rolę, jakie pełniły poszczególne postacie. Przekazanie tej wiedzy aktorom i patrzenie jak Twój skrypt budzi się do życia daje naprawdę sporo satysfakcji.

N+: Porozmawiajmy chwilę o Heavenly Sword! Jak pracowało Ci się z Andym Serkisem? Podobno był bardzo podekscytowany tym projektem.

RP: Współpraca z Andym była naprawdę świetnym przeżyciem. Niewątpliwie wniósł bardzo wiele do gry. Nie wiem, jakie były jego zapatrywania na gry video zanim zaczęliśmy prace przy Heavenly Sword, ale kiedy skończyliśmy, został ich wielkim zwolennikiem. Zaczął nawet żartować, że system rozgrywki hamuje nasze pomysły na fabułę. Myślę, że w tym czasie dostrzegł potencjał tkwiący w tej branży.

N+: Byliśmy pod wielkim wrażeniem postaci Kai. Pokazanie osoby „specjalnego" dziecka, takiego jak ona, w sposób, który nie wyda się odbiorcy irytujący to chyba spore wyzwanie?

„ZAWSZE STARAM SIĘ BYĆ DO DYSPOZYCJI PRODUCENTA DO SAMEGO KOŃCA CAŁEGO PROCESU. STWORZENIE SCENARIUSZA DO GRY TO NIE JEST AKT JEDNORAZOWY – A PRZYNAJMNIEJ NIE POWINIEN BYĆ!"

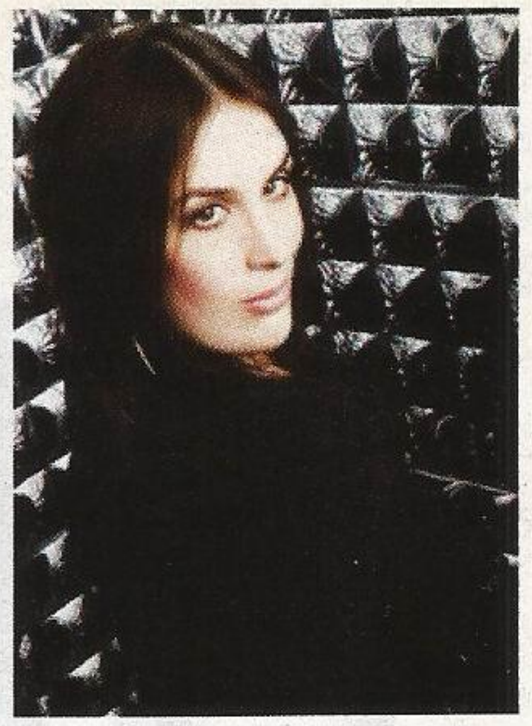
RP: Rzeczywiście, nie było to łatwe, ale na szczęście byliśmy w pełni świadomi stojącego przed nami zadania. Duża w tym zasługa Lydii Baksh, która dosłownie spadła nam z nieba. Mieliśmy dużo szczęścia, że mogliśmy z nią pracować, gdyż to dzięki jej talentowi Kai była raczej słodka i zarazem dziwna, a nie irytująco dziecinna. Ważne było także to, by jej stan psychiczny był solidnie zaczepiony w całej historii. Kiedy gracz dowiaduje się, przez co Kai przeszła, może być nieźle zszokowany.

N+: Wydaje się nam, że miałaś szczególnie dobry dzień, kiedy projektowałaś czarne charaktery – każdy z nich jest pokręcony na nowy, oryginalny sposób. Czy mamy rację sądząc, że wymyślanie adwersarzy to twoja specjalność? Bohan był naprawdę przerażający...

RP: Praca nad czarnym charakterem z reguły daje najwięcej satysfakcji. Poza tym, myślę

PORTRET DAMY

Rhianna urodziła się w Anglii, a w tym roku obchodziła swoje osiemnaste urodziny – po raz szesnasty. Zawodowo pisze od dziesięciu lat, początkowo zajmowała się recenzjami gier, książek i filmów w magazynie „PC Zone" oraz w dzienniku „The Guardian". Pisaniem scenariuszy zajęła się w roku 2002. Jej pierwszym projektem było RPG Beyond Divinity, które zawierało także opowiadanie fantasy jej autorstwa. Od tamtej pory współtworzyła wszystkie odsłony Overlord, a także Mirror's Edge, Heavenly Sword i najnowsze Prince of Persia. Obecnie pracuje między innymi nad Dungeon Hero oraz Risen. Wraz z DC Comics tworzy także swoją premierową mini-serię komiksową umiejscowioną w świecie Mirror's Edge. Jej artykuły ukazały się w książkach „Professional Techniques for Video Games Writing" (wolne tłumaczenie: Profesjonalne techniki pisania scenariuszy do gier video) oraz „Game Writing: Narrative Skills for Videogames" (w.tł.: Scenariusze do gier video: Sztuka narracji) – tak, są takie książki, ale nie u nas. W roku 2006 magazyn „EDGE" uwzględnił ją w zestawieniu stu najbardziej wpływowych kobiet branży gier video.



Rihanna pozująca na profesorkę Hogwartu, a na poprzedniej stronie znajdziecie jej normalne, luzackie zdjęcie przy kompie.

że wszyscy bohaterowie Heavenly Sword byli „pokręceni" na swój sposób, nawet ci stojący po stronie dobra. Kreacja króla Bohana to zasługa przede wszystkim Andy'ego, które podszedł do tej postaci bardzo osobiście i wzniósł ją na wyższy poziom zdziwaczenia. A przy okazji świetnie się przy tym bawił

N+: W Mirror's Edge autorzy, DICE, wykorzystali przerywniki w stylu anime – to był Twój pomysł? I jak Ci się podobał rezultat?

RP: Ostateczna decyzja należała do DICE. Pisarze nigdy nie mają ostatniego słowa w tego typu sprawach. Pamiętam, że szukaliśmy różnych sposobów, by nadać scenkom unikalny wygląd. Wtedy nie wiedzieliśmy, co pożre więcej czasu i pieniędzy – przerywniki animowane czy te oparte na technice motion-capture. W końcu zdecydowaliśmy się na te pierwsze, ale wybór był podyktowany wizją producenta, a nie budżetem. Musze jednak przyznać, że nie widziałam ukończonych scenek, wiem jednak, że nie dostały najlepszej prasy. Zapewne teraz DICE poszuka innych form przekazu.

„GRY POWINNY POZOSTAĆ GRAMI. WPRAWDZIE PROFESJONALNE PRZERYWNIKI MOGĄ BARDZO PRZYSŁUŻYĆ SIĘ GRZE, UWAŻAM JEDNAK, ŻE NIE POWINNY BYĆ ZBYT DŁUGIE."

N+: Główny wątek Mirror's Edge bardzo przypadł nam do gustu, ale schemat „misja-przerywnik-misja-przerywnik" sprawił, że całość wydawała się nienaturalna. Widzisz jakieś szanse, by gry uwolniły się od tego schematu?

RP: Kiedy zostałam zaangażowana w projekt, wszystkie poziomy były już zaprojektowane, więc miałam bardzo wąskie pole manewru. Niestety takie sytuacje się czasem zdarzają, co naturalnie bardzo zubaża odbiór fabuły.

Rozwiązanie jest proste – wystarczy zacząć myśleć o narracji dużo wcześniej i włączyć profesjonalnych pisarzy do zespołu na samym początku. Scenariusze gier mogą być lepiej zintegrowane z samą rozgrywką, ale to się nie stanie samo z siebie.

N+: Seria Overlord (a szczególnie druga część) wprost ocieka czarnym humorem. Czy wymyśliliście coś, co potem uznaliście za zbyt złe, by to wykorzystać? No wiesz, zabijanie młodych fok pałką znajduje się już w pierwszej misji...

RP: Skoro mieliśmy owce w pierwszej części, byłoby skrajnie niesprawiedliwe, by takim słodkim zwierzątkom jak foczki się upiekło. Zło nie wybiera, giną wszyscy! W przypadki obu Overlordów pokazywanie czy nawet mówienie o torturach gwarantowało metkę „tylko dla dorosłych". Nie wydaje mi się by w dzisiejszych czasach Dungeon Keeper mógłby się ukazać, pokazując kobiety smagające się biczami lub też wróżki ciągnięte za skrzydełka. Szkoda.

N+: Dlaczego zdecydowałaś się nie ujawniać tożsamości i przeszłości postaci Overlorda aż do samego końca gry?

RP: Zawarliśmy po drodze kilka wskazówek, ale chcieliśmy by było to naprawdę szokujące odkrycie. W sequelu dowiadujesz się kim jesteś dużo wcześnie, ale pytanie brzmi: jak tam się dostałeś.

N+: Co sądzisz o nieustających porównaniach gier i filmów? Myślisz, że upodobnianie się do filmów to dobry kierunek?

RP: Zdecydowanie nie. Gry powinny pozostać grami. Wprawdzie profesjonalne przerywniki mogą bardzo przysłużyć się grze, uważam jednak, że nie powinny być zbyt długie. Oczywiście są rzeczy, których nasza branża powinna się nauczyć od innych form rozrywki, ale koniec końców mamy tutaj potężne i wyjątkowe medium, które nie powinny być rozmywane poprzez próby zrobienia z niego czegoś, czym nie jest.

N+: Ostatnio jesteśmy świadkami również innego trendu. Każdy znany twórca gier zapewnia, że jego produkt wyciśnie z nas łzy. Czy to w ogóle możliwe? A jeśli tak, to czy pożądane?

RP: Jeśli potrafisz poruszyć ludzi do tego stopnia, by uronili łzę, to wspaniale (słyszałam, że udało się to w Heavenly Sword). Ale nie wydaje mi się, by miała to być jedyne, czy nawet najważniejsze uczucie, jakie jesteśmy zdolni wzbudzić poprzez grę. Wiele z kultowych gier czaruje głównie humorem: Day of the Tentacle, Sam and Max, Psychonauts, Grim Fandango itd. Jestem przekonana, że była to także część sukcesu Overlorda.

COMICWORKS

Praca panny Pratchett nad Mirror's Edge to nie był koniec jej kontaktu z Faith, bohaterką gry. Wraz z DC Comics Rhianna wydała serię komiksów (ostatnia, szósta część pojawiła się w Stanach w kwietniu tego roku), która śledzi przygody Faith mające miejsce jakieś pięć lat przed wydarzeniami z gry, kiedy dziewczyna spotyka Merca i zaczyna swoją karierę jako kurier. Zeszyty liczą sobie trzydzieści dwie strony, a rysunki wykonał Matthew Dow Smith, odpowiedzialny między innymi za komiksy z serii X-Men czy Hellboy. Amerykanie mogą sobie poczytać o Faith płacąc cztery dolce za zeszyt, w Polsce seria nie została i nie zostanie wydana.

N+: Mogłabyś zdradzić nam coś nowego na temat Dungeon Hero? Wiemy, że pracujesz przy tej grze, ale nie słyszeliśmy o niej od miesięcy – czy przypadkiem nie została skasowana?

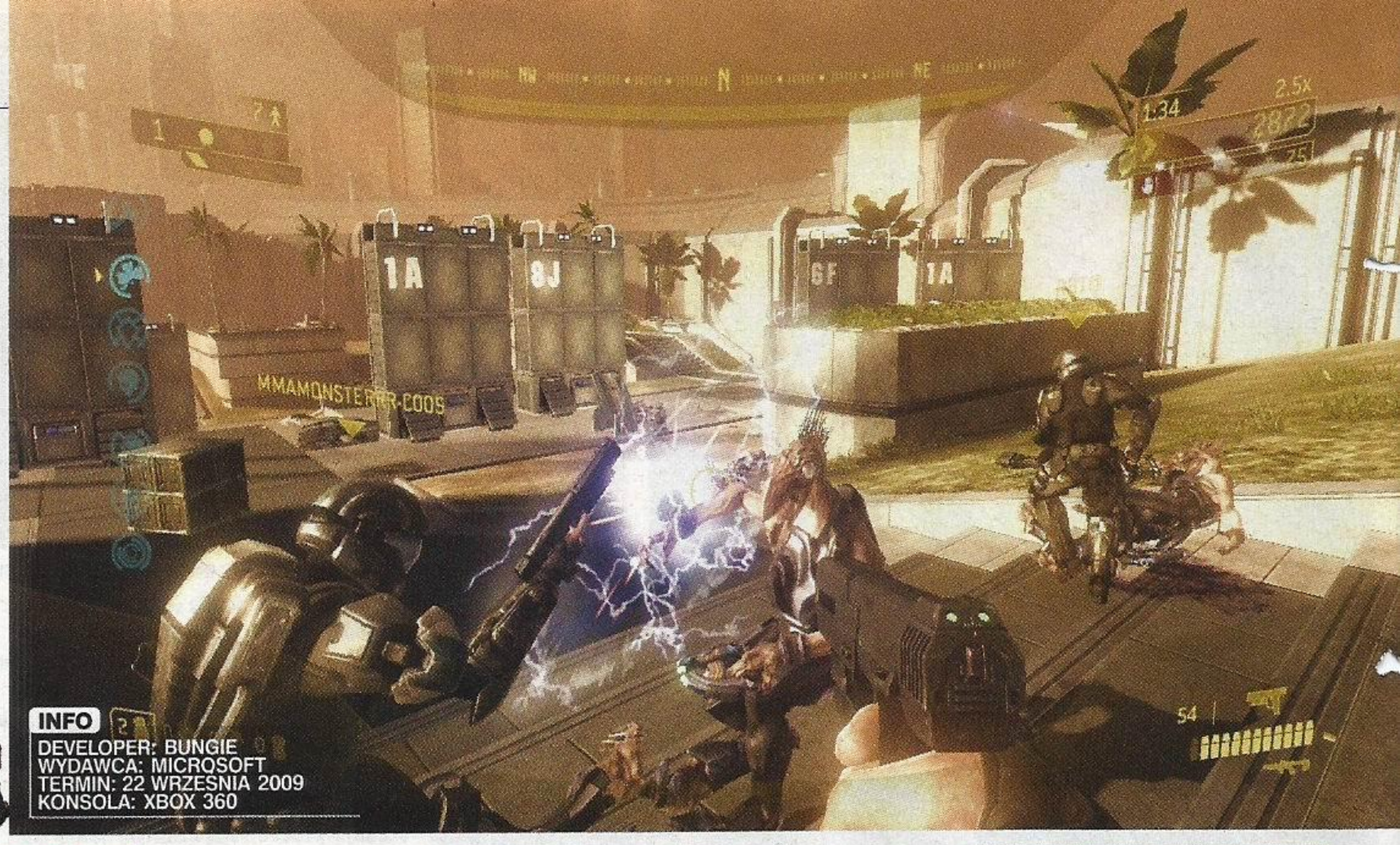
RP: Obawiam się, że muszę odmówić komentarza na ten temat.

N+: O ile wiemy, pracowałaś do tej pory wyłącznie nad grami akcji – nie chciałabyś spróbować czegoś o większym rozmachu, jakiś wielki RPG w stylu Fallouta albo Mass Effect?

RP: Naprawdę podziwiam ludzi stojących za tymi tytułami. Gry BioWare i Bethesdy to ogromnie przedsięwzięcia nie tylko, jeśli chodzi o narrację. Wydaje mi się jednak, że u nich scenariusz tworzony jest wewnątrz studia, a nie przez pisarza z zewnątrz, więc nie widzę tam zbyt wiele miejsca dla siebie. Osobiście wolę projekty, przy których mogę pracować samodzielnie lub w niewielkim zespole. Wtedy łatwiej sprawować nad wszystkim pieczę. Trudno mi nawet wyobrazić sobie jak wspomniane studia są w stanie nad tym zapanować. Samo nagrywanie aktorów musi trwać miesiącami!

N+: Co planujesz w przyszłości? Albo przynajmniej powiedz nam coś o grach, nad którymi pracujesz w tej chwili...

RP: Zdaje się, że to wszystko tajemnica. Uchylę jednak jej rąbka i powiem, że jedna z gier to projekt moich marzeń, a druga powstaje w firmie moich marzeń. Wierzę, że będziecie zaskoczeni. ■■



INFO
DEVELOPER: BUNGIE
WYDAWCA: MICROSOFT
TERMIN: 22 WRZESNIA 2009
KONSOLA: XBOX 360

HALO 3 ODST

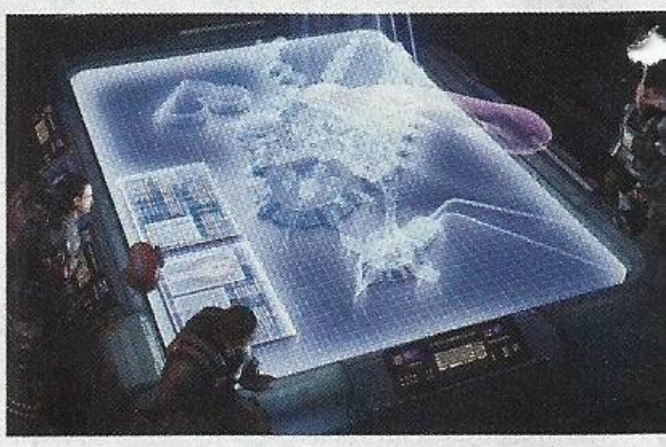
(Nie) tylko Master Chief jest prawdziwym bohaterem

O potędze marki Halo krążą legendy. Druga i trzecia część pobiły rekordy sprzedaży w dniu premiery, udowadniając, że gry mogą zarobić więcej pieniędzy na starcie niż największe hollywoodzkie hity. Jest to tak gorąca licencja, że nawet konsolowa strategia czasu rzeczywistego z Halo w tytule sprzedała się znacznie lepiej niż wyczekiwany przez lata Killzone 2 na PS3, z którym gra bezpośrednio konkurowała. Dlatego tak bardzo zadziwiający jest fakt, że Microsoft w ogóle nie „doił" marki – kolejne części mogły ukazywać się co rok wzorem „tasiemców" od Electronic Arts, a jednak tak się nie działo. Trudno w to uwierzyć, ale posiadacze Xboxa 360 doczekali się zaledwie jednego FPSa z Master Chiefem i wspomnianego RTSa. Już niedługo, bo pod koniec września, w końcu będą mieli okazję powiększyć kolekcję.

INNA BAJKA

Wokół ODST zrobiło się spore zamieszanie. Gra powstała już po rozstaniu Bungie z Microsoftem – autorzy często wspominali, że wejście w struktury korporacji odbiło się negatywnie na ich sposobie pracy, dlatego Halo 2 i 3 nie były aż tak dobre, jak powinny (wysokie oceny temu przeczą). Czy ODST może być od nich lepsze? Na pewno będzie inne. Największa zmiana – główny bohater to żołnierz należący do czteroosobowego oddziału Orbital Drop Shock Troopers. Akcja ma toczyć się tuż po wydarzeniach przedstawionych w drugiej części gry, Master Chief rzucił się w pogoń za Prophet of Regret, a w tym czasie na Ziemię do miasta New Mombasa trafili bohaterowie najnowszej odsłony serii. Żołnierze będą słabsi od Spartana, co znajdzie swoje przełożenie w rozgrywce. Nie da się trzymać w dłoniach dwóch broni jednocześnie, zdrowie samo się nie zregeneruje, więc bez apteczek ani rusz. Wysokie skoki również odeszły w niepamięć, ale za to bohaterowie będą trochę niżsi od Master Chiefa, więc kucając lepiej od niego skryją się przed ostrzałem. Bungie nie chciało zrobić z ODST skradanki, choć na pierwszy rzut oka może tak się wydawać. Wciąż zabawa będzie polegać na braniu udziału w otwartej walce z Covenantami, Brute'ami i Elite'ami, ale tym razem sukces w większej mierze ma zależeć od umiejętności szybkiego wycofania się, ukrycia lub atakowania z daleka – tutaj przydatny okaże się pistolet z niewielkim zoomem. Lepiej ostrzelać wroga z dystansu niż próbować sił w bezpośrednim pojedynku na kolby. Żołnierze ODST będą mieli mniej pary w łapach niż John-117 i mogą z takiej konfrontacji wyjść mocno poturbowani.

Przez początkowe misje gracze mają być prowadzeni za rękę, by nie poczuli się zagubieni w zniszczonym mieście. W końcu jednak dostaną do dyspozycji całą mapę z zaznaczonymi na niej kilkoma ważnymi punktami i sami podejmą decyzję, w którym kierunku się udadzą. Ciężko wyczuć jak wpłynie to na przebieg konfrontacji z kosmitami – siłą poprzednich części były zapadające w pamięć wyreżyserowane, skryptowane starcia.



Graficznie ODST nie zachwyca aż tak, jak wspomniane w tekście Killzone 2. Zwłaszcza w dzień miasto prezentuje się nieźle, ale nie porywająco. Lepiej jest w nocy, gdy trzeba skorzystać z wizora, by rozjaśnić obraz – fachowy filtr plus kilka efektów robią pozytywne wrażenie.

DLA WIELU GRACZY HALO W SINGLEPLAYERZE W OGÓLE NIE ISTNIEJE BUNGIE POSTĘPUJE BARDZO ROZSĄDNIE TWORZĄC DLA ODST ZUPEŁNIE NOWY TRYB – FIREFIGHT

Przy otwartym świecie zaimplementowanie takowych do gry może być wyjątkowo trudne. Ale Bungie to cudotwórcy, więc jesteśmy dobrej myśli.

CZWÓRKĄ W HORDĘ

Dla wielu graczy Halo w singleplayerze w ogóle nie istnieje (kto to, ten cały Master Chief?), liczy się wyłącznie rozgrywka sieciowa. Bungie postępuje bardzo rozsądnie tworząc dla ODST zupełnie nowy tryb – Firefight. Projektowanie deathmatcha i wszelkich odmian drużynowej jatki, by dało się w nich wymiatać nowymi bohaterami gry (a więc nie Spartanami) kompletnie nie miało sensu. Co innego zrobić dwa podobne, ale jednak trochę różne FPSy, a co innego zaoferować zmodyfikowany tryb zabawy online. Testowanie, utrzymanie serwerów, praca administratorów – to wszystko kosztuje, dlatego w pudełku z ODST znajdzie się dodatkowa płyta, a na niej kompletny tryb multiplayer z Halo 3 ze wszystkimi wydanymi do tej pory dodatkami. Natomiast Firefight to po prostu odpowiednik Hordy i Nazi Zombies z Gears of War 2 i Call of Duty: World at War. Czterech graczy musi ze sobą współpracować wspólnie odpierając ataki w nieskończoność napływających przeciwników. W odróżnieniu od tamtych gier, w tym trybie w ODST da się zasiąść za sterami pojazdów, w tym między innymi Warthoga. Walka od razu nabierze kolorów.

W kooperacji da się również ukończyć kampanię singlową. Co ciekawe, każdy gracz będzie mógł pójść w innym kierunku i na własny rachunek zaliczać kolejne zadania, ale kto wpadłby na taki pomysł, żeby odłączać się od ekipy, skoro najlepszym elementem koopa jest wspólna zabawa? No, ale jakby ktoś jednak chciał, będzie miał taką możliwość.

22 września okaże się czy FPS Halo bez Master Chiefa to dobry FPS i w ogóle dobra gra, czy jednak seria wszystko zawdzięcza ostatniemu Spartanowi. Czekamy na informację od Microsoftu, co z kluczem do bety Halo: Reach. Czy zadziała w Polsce? Jest spora szansa, trzymajcie kciuki. //**Mielu**

R2pol.com

prezentuje:

ROCK BAND

instrumenty

PlayStation 2 589,99

PlayStation 3 589,99

GUITAR HERO III LEGENDS of ROCK

gra + gitara

PlayStation 2 279,99

GUITAR HERO AEROSMITH

gra + gitara

PlayStation 3 279,99

GUITAR HERO WORLD TOUR

gra + instrumenty

Nintendo Wii 899,99

GUITAR HERO III LEGENDS of ROCK + GUITAR HERO AEROSMITH

+ gitara

Pc 399,00

GUITAR HERO

gitara

PlayStation 3 199,00

XBOX 360 Pad bezprzewodowy 95,00

XBOX 360 Pad bezprzewodowy czarny 110,00

PS3 FragFX v2 289,00

Sklep R2pol.com
ul.Włościańska 61
51-514 Wrocław

Zapraszamy do nowego sklepu internetowego!

tel. 501 075 081
GG: 1993640
email: sklep_r2pol@pro.wp.pl

CHARTSY

TOP 10 NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCYCH SIĘ GIER NA ŚWIECIE

JAPONIA

1	Dragon Quest IX: Protectors of Starry Sky	NDS	Square Enix
2	Wii Sports Resort	Wii	Nintendo
3	Tomodachi Collection	NDS	Nintendo
4	Hatsune Miku: Project Diva	PSP	Sega
5	Pro Baseball Spirits 6	PS2/3	Konami
6	My Summer Vacation 4	PSP	Sony
7	BlazBlue: Calamity Trigger	Multi	ArcSystem
8	Class of Heroes 2	PSP	Acquire
9	Atelier Rorona: Alchemist of Arland	PS3	Gust
10	Kingdom Hearts 358/2 Days	NDS	Square Enix

Ponad dwa miliony egzemplarzy DQIX sprzedanych w ciągu tygodnia to dopiero początek szaleństwa, jakie ogarnęło Japończyków. Dziewiąta część zarobiła w Famitsu maksymalną notę (40/40) i jest dopiero dziesiątą grą, której udała się ta sztuka.

USA

1	Fight Night Round 4	Multi	EA
2	NCAA Football 10	Multi	EA
3	Transformers: Revenge of the Fallen	Multi	Activision
4	Wii Sports	Wii	Nintendo
5	Wii Fit	Wii	Nintendo
6	Tiger Woods PGA Tour 10	Multi	EA
7	Ghostbusters: The Video Game	Multi	Atari
8	UFC 2009 Undisputed	Multi	THQ
9	Prototype	Multi	Activision
10	Guitar Hero: World Tour	Multi	Activision

Lato w pełni, Amerykanie postawili mocno na sport – wirtualny. Ale można im wybaczyć, Fight Night, UFC oraz Tiger Woods (zwłaszcza na Wii z Motion Plus) są świetne i warto przy nich spędzić dużo czasu. Oczywiście tylko wtedy, gdy leje deszcz. W Polsce całe lato.

UK

1	Wii Sports Resort	Wii	Nintendo
2	Tiger Woods PGA Tour 10	Multi	EA
3	Fight Night Round 4	Multi	EA
4	Transformers: Revenge of the Fallen	Multi	Activision
5	Harry Potter & The Half-Blood Prince	Multi	EA
6	Wii Fit	Wii	Nintendo
7	Call of Juarez: Bound in Blood	Multi	Ubisoft
8	Virtua Tennis 2009	Multi	SEGA
9	UFC 2009 Undisputed	Multi	THQ
10	Prototype	Multi	Activision

To dopiero niezwykłe zestawienie. Na sz-czycie nakładka Wii Motion Plus (plus gra), w połowie dwa crapy na licencji letnich kasowych megahitów filmowych, a jeszcze dalej western stworzony przez Polaków. Czegoś tak dziwnego nie widziano nawet w Japonii.

POLSKA (Ultima)

1	Killzone 2	PS3	Sony
2	UFC 2009 Undisputed	Multi	THQ
3	Prototype	X360	Activision
4	FIFA 10 (preorder)	Multi	EA
5	Modern Warfare 2 (preorder)	Multi	Activision
6	Dragon Quest VIII	PS2	Square Enix
7	Wii Sports Resort	Wii	Nintendo
8	Tekken 6 (preorder)	Multi	Namco Bandai
9	Devil May Cry 4	X360	Capcom
10	Need For Speed: Shift (preorder)	Multi	EA

Polacy patrząc z zazdrością na Japończyków, ogrywają poprzednią część Dragon Questa. PS2 jeszcze kilka lat będzie megapopularną konsolą w naszym kraju. Zaczyna się sezon na preordery. FIFA i NFS cieszyły się dużą popularnością. Zapraszamy do raportów.

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

KONSOLA DLA KZ3 TO...

Guerrilla Games obiecują, że na kolejną ich grę (ciekawe jaką) nie trzeba będzie czekać aż do kolejnej generacji konsol. Jeszcze na PlayStation 3 ukażą się ich „przyszłe projekty", a na razie odpuszczają tworzenie dodatków do Killzone 2.

BEHEMOTH DOSTARCZA

Nie chodzi o nową płytę Nergala i ekipy, choć Gulash twierdzi, że „Evangelion" zapowiada się wybornie. Twórcy Alien Hominid zdecydowali – Castle Crashers ukaże się w końcu na PlayStation 3. Czteroosbowy koop, trofea do zdobycia i mnóstwo mniejszych i większych przeciwników do ubicia. Ekskluzywnych dodatków nie zapowiedziano, ale sprawa nie jest jeszcze zamknięta. Byleby serwery dobrze działały, a będziemy grać do upadłego. CC, to jedna z najlepszych gier koopowych na XBLA.

KRONIKI HALO W PIACHU

Najpierw z Microsoftu odszedł jeden „Peter Wszechmogący" (Moore), a teraz drugi (Jackson) potwierdził, że projekt Halo Chronicles, nad którym miał pracować, został zawieszony. Projekt ten był bezpośrednio związany z filmem, a skoro ten jednak nie powstanie, Kroniki również trafiły do szuflady i już zapewne nigdy stamtąd nie wyjdą.

WIĘZY KRWI PO POLSKU

„Polska gra, a nie można wybrać w opcjach polskiego języka? Skandal!" – mniej więcej w ten sposób na forach internetowych pisano o Call of Juarez: Bound in Blood, która na konsolach ukazała się w angielskiej wersji językowej. Ubisoft szybko zareagował i już wkrótce dowiemy się, kiedy ukaże się łatka dodająca polski język do gry. Niestety, patch zostanie przygotowany tylko dla wersji na X360. Posiadacze PS3 muszą obejść się smakiem.

NINJASÓW DWÓCH

Co może być lepszego od walki z bossem w Ninja Gaiden 2 w trybie kooperacji? Walka z kilkoma bossami naraz. Takie atrakcje tylko w misjach drużynowych ekskluzywnych dla wersji na PS3. Będzie ich trzydzieści i da się grać z drugim graczem lub z konsolowym partnerem. Oby SI ogarniała, bo jeśli jeden z wojowników zginie, misja zakończy się niepowodzeniem. Nie da się również używać przedmiotów, ani nawet zmieniać broni podczas walki. Zapowiada się trudna przeprawa, ale w nagrodę gra wypłaci zacne trofea.

POGROMCY CRAPÓW

23 października w europejskich sklepach ukaże się Ghostbusters w wersji na Wii, DSa oraz Xboxa 360. Na razie na Starym Kontynencie gra ma status exclusive dla konsol Sony, tymczasem w Stanach ukazała się na wszystkie platformy. Według developera w sumie sprzedało się już ponad milion egzemplarzy. Jeśli jest to prawdą, pogromcy duchów rozłożyli na łopatki inne gry na filmowych licencjach – Terminatora, Transformersy, a nawet Wolverine'a. Czyli jednak można zrobić porządną grę tego typu i jeszcze na niej zarobić.

Fot. Marcin Łobaczewski

Od prawej finaliści BUZZ! POLSKIE ŁAMIGÓWKI: Łukasz Zyguła, Jerzy Kubis, Andrzej Hołub, Piotr Chrzanowski i Agnieszka Pilichowska z Sony Computer Entertainment Polska

WAKACJE Z BUZZEM I SINGSTAREM

Wypoczynek na plaży i wycie do mikrofonu

SingStar Tour i mistrzostwa Polski w Buzz! World Championships, to dwie bardzo różne imprezy organizowane w te wakacje przez Sony Computer Entertainment Polska, ale obie mają jeden ważny pierwiastek wspólny – skierowane są dla osób, które konsole kojarzą z zabawą imprezową albo nie znają ich w ogóle. To zupełnie coś innego niż Xbox Fun Day, na który Microsoft zaprosił wszystkich graczy, ale oczywiście przede wszystkim posiadaczy i fanów („przyjaciół") Xboxa 360. Było to spotkanie ludzi na codzień mających do czynienia z grami. Imprezy Sony miały natomiast zupełnie inny charakter.

Krajowy finał Buzz! World Championships odbył się osiemnastego lipca w warszawskim centrum handlowym Arkadia. Nagrodą główną był wyjazd do Hiszpanii na międzynarodowy finał, który odbędzie się w sierpniu. Zwycięzcy, Andrzejowi Hołubowi, życzymy powodzenia, a organizatorom, żeby następnym razem obyło się bez przykrych niespodzianek związanych ze skokami napięcia. Konkurs był wielokrotnie przerywany, bo resetowały się konsole. Uczestnicy okazali się jednak bardzo wyrozumiali, zwłaszcza ci, którzy prowadzili w chwili, gdy zdarzał się reset – nie protestowali, gdy musieli rozpoczynać rywalizację od nowa. Ogólnie jednak impreza przeprowadzona była bardzo profesjonalnie, a cała finałowa szesnastka otrzymała upominki (gry, gadżety, niektórzy również konsole) od Sony.

Od początku wakacji na polskim wybrzeżu trwają imprezy z cyklu SingStar Tour (mały wyjątek – pierwsza odbyła się w Mikołajkach na Rajdzie Polski). Na campingach czy deptakach nadmorskich miejscowości wczasowicze mogą pośpiewać dla przyjemności, albo potrenować przed wzięciem udziału w konkursie organizowanym przez Sony i radio Eska. Osoby, które zarejestrują się na stronie [www.sopothitfestival.pl] i podeślą pliki dźwiękowe z próbkami śpiewu będą walczyć o udział w Sopot Hit Festiwal. Niestety, konkurs skończy się zanim NEO+ trafi do kiosku, ale jesteśmy ciekawi jak ta idea rozwinie się w przyszłości.

Lato z konsolami w pełni, SingStar Tour potrwa do 15 sierpnia. Wciąż jeszcze jest szansa pojechać nad morze i umilić sobie pobyt zabawą z przyjaciółmi przy SingStarze. Terminarz znajdziecie na stronie **http://pl.playstation.com/** ■■

Bardzo dobrze, że Microsoft i Sony pamiętają o graczach i nie-graczach wypoczywających na wczasach. SingStar idealnie nadaje się do promowania konsol, zwłaszcza „wejściowej" PS2, która jest tania jak barszcz.

PRO EVOLUTION SOCCER 2010

Umarł król... Co dalej z serią Pro Evo?

W tym roku EA po raz pierwszy zdecydowało się pokazywać FIFA 10, gdy kod mieli gotowy tylko w 45 procentach. Wystarczyło, żeby zrobić pozytywne wrażenie. Z każdą kolejną prezentacją utwierdzamy się w przekonaniu, że to będzie najlepsza gra piłkarska i Konami chyba nie da rady przeskoczyć tego, czego dokonał konkurent z Kanady. Ale nie powinno się dzielić skóry na nieupolowanym niedźwiedziu – nowego PESa dopiero zobaczymy w akcji, a na razie poznaliśmy pierwsze konkrety na jego temat.

Będzie to, podobno, najbardziej realistyczne, wymagające, ale również maksymalnie sycące Pro Evo w historii. Złośliwi powiedzieliby: szkoda, że nie najlepsza gra piłkarska. Autorzy nie zdecydowali się tworzyć od nowa systemu rozgrywki, biorąc do ręki pada gracz od razu poczuje się znajomo, na przykład będzie wiedział jak przeprowadzić rajd przy linii i w jaki sposób (i kiedy) zrobić wrzutkę na krótki słupek. Trzeba jednak wziąć pod uwagę poprawione oraz całkowicie nowe animacje ruchów, dzięki którym zawodnicy mają poruszać się bardziej realistycznie. Może gra nabierze więcej realizmu i wylecą magiczne strzały z pozycji, w której zawodnik stoi tyłem do bramki. Takie detale jak różnica między przyjęciem piłki na stojąco a w pełnym biegu mają być wyraźnie zauważalne.

Poprawie ulegnie zachowanie piłkarzy na boisku. Obrońcy mają uprzykrzać życie tak bardzo, że trzeba będzie ich zmusić do błędu, by znaleźć między nimi lukę. Jeśli raz nabiorą się na wyciągnięcie ich na środek boiska i szybką piłkę posłaną za plecy, postarają się drugi raz nie popełnić tego samego błędu. Dodatkowo każdy gracz będzie zachowywał się na boisku zgodnie ze swoimi umiejętnościami, a cała ekipa ma rozróżniać styl gry poszczególnych zawodników. Brzmi to skomplikowanie, ale bardzo łatwo to zrozumieć na przykładzie. Jeśli gracz ustawi na skrzydle piłkarza lubiącego często wrzucać na pole karne, jego partnerzy będą większą grupą zapędzać się pod bramkę. Samotnemu napastnikowi pomocnicy spróbują rzucać długie piłki w stronę bramki, na dobiegnięcie. Natomiast generalnie wszyscy powinni bardziej agresywnie walczyć o odebranie futbolówki, autorzy chcą w ten sposób przyspieszyć rozgrywkę zmuszając gracza do natychmiastowych reakcji.

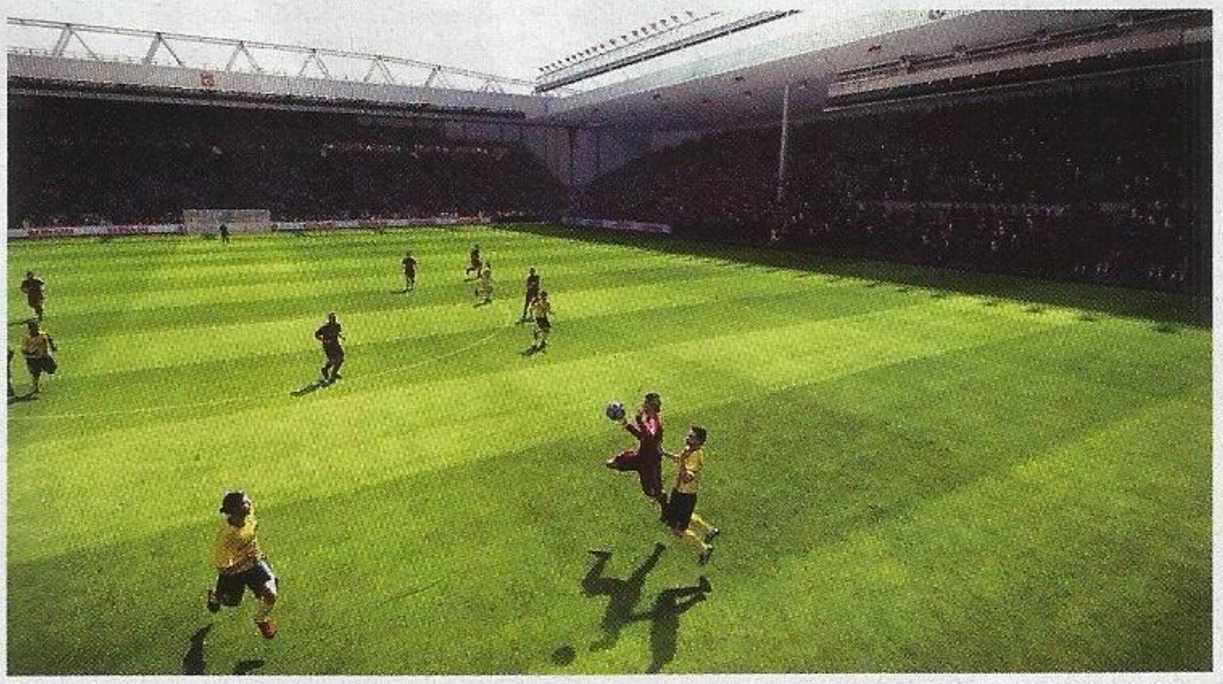
W poprzednich częściach sędziowie potrafili zepsuć zabawę, tym razem mają lepiej oceniać sytuację na boisku. To samo dotyczy bramkarzy, którzy w końcu będą starać się wybić piłkę daleko od bramki, ale nie przed siebie.

Wygląda na to, że Seabass na poważnie wziął się za dopieszczanie taktyki i sztucznej inteligencji graczy. Żeby tak jego grafikom też się tak chciało...

JAPOŃSKA MYŚL SZKOLENIOWA

Maniaków „marcelowania" (długiego ustalania taktyki) ucieszą łatwe w obsłudze suwaki, dzięki którym da się szybko ustawić czy atak ma iść skrzydłami, środkiem, czy cała drużyna ma atakować po przejęciu piłki, jak mocny będzie pressing. To jednak tylko przyjemny dodatek. Prawdziwą nowością będą karty graczy, na których wypisane zostaną wszystkie informacje dotyczące umiejętności piłkarza oraz jego stylu gry. Patent polega na tym, że dobierając odpowiednie karty można ustalić jak dokładnie zawodnik będzie się zachowywał – skupi się na grze głową, będzie strzelał zza pola karnego, gdy tylko przejmie piłkę, albo przyklei się do przeciwnika i nie odpuści go na krok. Wygląda na to, że dzięki kartom gracz zyska jeszcze większą kontrolę nad wydarzeniami na boisku. Jeśli jednak przeraża Was skomplikowanie tego systemu, Konami zapewnia, że gra ogólnie będzie bardzo przystępna dla każdego, nie tylko hardcore'owego fana PESa.

I jak Wam podobają się te propozycje zmian? Ciężko na sucho, bez grania wyczuć czy faktycznie zrobią różnicę, ale na razie podchodzimy do nich na spokojnie, bez podniecania się. To, co EA osiągnęło przy FIFA 10 wydaje się nie do przeskoczenia, nawet jeśli Konami faktycznie będzie często aktualizować składy poprzez DLC i zmieni sposób rozgrywania sezonu w Master League. Gamescom już bardzo blisko, pogramy i w następnym numerze damy znać, czy jest dobrze. ■■



Poprawiona grafika, kibice ubrani w koszulki ulubionych drużyn, realistyczne oświetlenie (pamiętacie świecące glace zawodników w PESach na PS2?) – będzie ładnie, ale czy aż tak, jak w FIFA 10?

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

NIE TYLKO MACHANIE

Sony na E3 nie zdradziło wszystkich planów dotyczących Motion Controllera i kamerki PS Eye. Firma ostatnio opatentowała technologię skanowania przedmiotów trzymanych przez graczy w rękach, których wirtualne odpowiedniki pojawiałyby się następnie w grach. Coś podobnego potrafi Natal. Umie także rozpoznawać twarz i to samo ma również potrafić PS Eye. Wygląda na to, że szykuje się bezpośrednie starcie Natala z PS Motion Controllerem. A Nintendo stoi z boku i spokojnie się przygląda widząc jak mu konto puchnie po premierze Wii Motion Plus.

REMAKE ALIEN BREED

Jeden z absolutnie najlepszych, niezapomnianych shooterów 2D z widokiem z góry doczeka się remake'a w postacie Alien Breed Evolution na XBLA i PSN. Gra powstaje na silniku Unreal 3. Nadchodzący Shadow Complex pokazuje jak dobrze mogą wyglądać tego typu gry napędzane enginem Epic, więc wiele dobrego obiecujemy sobie po strzelance Team 17. A raczej trzech, bo Evolution ukaże się w formie trylogii. Czy trzeba dodawać, że nie zabraknie trybu kooperacji?

W TYM ROKU NIE GRAMY

Albo wydawcy wzięli sobie do serca narzekanie graczy na nadmiar premier w okresie przedświątecznym, albo boją się Modern Warfare 2, bo masowo przenoszą swoje gry na pierwszy kwartał 2010. Na początek poszło Singularity, ale to akurat gra Activision, nic dziwnego, że gigant woli poczekać. Sony przesunęło Heavy Rain (to miał być jeden z hitów tej jesieni. Czyżby Japończycy mieli coś mocniejszego?), pojawiły się też plotki o zmianie daty premiery MAG, ale autorzy zaprzeczają. Capcom opóźnił Bayonettę, Ubisoft poinformował, że Red Steel 2 i Splinter Cell: Conviction również ukażą się dopiero w przyszłym roku, a nowy Ghost Revon i I Am Alive spadły na rok fiskalny 2010-2011. Opóźnienie zaliczają również BioShock 2, Mafia II, Max Payne 3 oraz Red Dead Redemption, ale nie powiedziano dokładnie jak duże – jest szansa, że chociaż jedna z tych gier ukaże się jeszcze przed Sylwestrem. Chcieliście, żeby było w co grać także na początku roku? No to teraz macie aż za dużo.

EIDOS ZADZIWIA

Dog Days to podtytuł drugiej części strzelanki Kane & Lynch. Eidos oficjalnie zapowiedział, że gra powstaje, ale szczegółów nie podał. Tymczasem wyciekły pierwsze obrazki z nowego Tomb Raidera. Jeśli są prawdziwe, seria zaliczy reboot – młoda, niedoświadczona i na dodatek pozbawiona obu głównych atrybutów... Pistoletów. Uff, piersi będzie mieć, tylko mniejsze. Lara trafi na jedną z japońskich wysp, którą będzie mogła całą do woli zwiedzić. Otwarty świat w Tombie? To jeszcze nic, szokujące jest to, że gra podobno będzie survival horrorem, a panna Croft ma jeździć na koniu i strzelać z łuku do przerażających stworów. Czekamy na potwierdzenie (lub zaprzeczenie) tych plotek.

Tretton

GADAJĄCE GŁOWY

„Za każdym razem kiedy pokazują mi kolejny prototyp nowego Syndicate, mam wrażenie, że **nie mają pojęcia co właściwie chcą stworzyć** Za dużo kombinują, zapominając przy tym co było esencją oryginału – **zabijanie, duże giwery, silni kolesie**." – **Sean Cooper, twórca pierwszego Syndicate, nie wydaje się zachwycony próbami wskrzeszenia klasyka przez EA.**

„Wiecie co? **To świetnie, że podoba im się nasz interfejs i chcą go skopiować**. Jeśli tylko nie złamią przy okazji prawa, nie ma problemu." – **Eric Lempel z Sony dobrotliwie daje do zrozumienia szefom Microsoftu, że mogą uszczknąć co nieco z ich geniuszu.**

„**Mogliśmy wypuścić na rynek Playstation 2,5 za 299$ albo i mniej.** Przez pierwsze dwa – trzy lata na pewno sprzedawałaby się świetnie. Tyle, że w pewnym momencie ludzie zaczęliby narzekać na brak prawdziwego skoku technologicznego. **Poświęciliśmy okazję szybkiego zarobku, stawiając na bardziej dalekosiężne cele**." – **Jack Tretton z Sony próbuje wbijać szpilki konkurencji?**

„To z lekka zatrważający trend – **wielu producentów tworzy MMO zupełnie zapominając o rynkach azjatyckich**. Od razu próbują wprowadzać opłaty i abonament, tym samym odcinając się całkowicie od Chin, Korei czy Indii. **Tracą w ten sposób mnóstwo kasy**." – **nieco przygasła legenda branży Dave Perry powoli wraca do formy dzieląc się swymi poglądami na prawo i lewo.**

„Naszym celem jest wiarygodne oddanie stosunków międzyludzkich. Jeśli dochodzi do zbliżenia pomiędzy dwoma postaciami, sfera intymności powinna być tego częścią. **To nieodzowny element wyrafinowanego, dojrzałego doświadczenia.**" – **Greg Zeschuk z Bioware podkreśla rolę pikantnych scen w ich grach.**

„**To nie fair robić sobie jaja z Sony.** Wii odniosło większy sukces niż PS3, ale Sony powoli nabiera wiatru w żagle. **To niezbyt mądre straszyć zaprzestaniem wydawania gier na ich konsole.** W końcu marka nadal przyciąga miliony użytkowników." – **raz jeszcze Greg Zeschuk, tym razem broniący Sony przed atakami ze strony Activision.**

„**Dwóch graczy wydaje się magiczną liczbą jeśli chodzi o tryb kooperacji.** Rozgrywka dostarcza wtedy najwięcej zabawy nie zamieniając się w kompletne pojebowisko. Po prostu, doszliśmy do wniosku, że dwójka graczy to najlepsze wyjście" – **Robert Bowling z Infinity Ward tłumaczy decyzję o ograniczeniu liczby graczy w koopie Modern Warfare 2.**

„**W kwestii kolejnych części Gears of War, Natal raczej nie jest dobrym rozwiązaniem**. To bardzo cwany ruch ze strony Microsoftu – uderzyć w rynek Wii Fit i tym podobnych produktów. Moja mama poprosiła o Wii i Wii Fit na Gwiazdkę, a na co dzień w ogóle nie gra. Odruchowo powiedziałem sobie „Niech cię szlag, Nintendo!", ale z drugiej strony, to fajnie, że w ogóle w coś gra." – **dyplomata Cliff Bleszinski, spytany co sądzi o nowej rewolucji Microsoftu.**

Lord Khazadal

NUDA VERITAS

Ktoś tu z nami nie pogrywa strategicznie...

W ostatnich dniach poza betatestami Alpha Protocol (szukajcie obszernego raportu za miesiąc) zajmowałem się umilaniem sobie dusznych wieczorów przy Xboksie 360 z Assassin's Creed w napędzie. Mimo pewnej powtarzalności i niedociągnięć technicznych gra wciągnęła mnie jak mało która. Może to dlatego, że uwielbiam dobrze odtworzony klimat średniowiecza.

A skoro już jesteśmy przy średniowieczu, to chciałbym popastwić się nad konsolami nowej generacji. Otóż nie ma dobrej strategii na żadną z konsol. Wiem, że wielu z Was na pewno ma inne zdanie, ale wszyscy się mylicie. Nie chodzi o strategie pokroju Halo Wars, C&C czy nawet Civilization. Na nasze ukochane konsole ciągle brakuje poważnej strategii, a właściwie takiej, którą nazwałbym strategią totalną. Nie chodzi o budowanie bazy, zbieranie surowców, a potem produkowanie określonej ilości jednostek i puszczanie ich na rzeź lub po glorię i chwałę. Nawet wątek ekonomiczno-cywilizacyjny w uproszczonej formie nie pomoże. To nie są zasady strategii totalnej. Dobrze Wam świta – brak serii Total War na naszych konsolach to niepowetowana strata, wielkie niedopatrzenie i tragiczny błąd.

Ludzie z Creative Assembly marnują swój potencjał na gry pokroju Stormrise. OK, gry akcji, takie jak Viking: Battle for Asgard wychodzą im coraz lepiej i naprawdę gra się w nie bardzo przyjemnie. Ale ze strategiami jakoś im nie idzie – szkoda, że tylko na konsolach... Trudno to pojąć patrząc na Medieval II czy niedawno wypuszczone Empire: Total War. Są to strategie totalne i mają to do siebie, że można je przechodzić wielokrotnie każdą dostępną nacją, lub nawet tą samą, ale postępując zupełnie inaczej. Tyczy się to ekonomii imperium, dyplomacji, jak i strategii wojskowej. Wystarczającym dowodem na ponadczasowość tej serii jest fakt, że niemal trzyletni Medieval II ciągle sprzedaje się bardzo dobrze – sam gram od dnia premiery i nie jestem w stanie na dłużej nasycić się tą grą.

Zastanawiam się dlaczego takiej gry nie ma ani na X360, ani na PS3. Patrząc na wiele gier dostępnych na te konsole, nie mogę uwierzyć, że moc obliczeniowa tych maszyn nie pozwoliłaby na odtworzenie wszystkich mechanizmów rozgrywki, a tym bardziej silnika graficznego. A nawet jeśli w grafice trzeba by było to i owo „przyciąć" to i tak gra nie straciłaby właściwie nic ze swojego uroku, a grywalności to już na pewno. Architektura tych maszyn jest po prostu stworzona do tego typu produkcji. Procesory, karty graficzne i pozostałe podzespoły dają taką moc obliczeniową, która niepożerana przez system pokroju Windowsa, daje możliwość tworzenia małych dzieł sztuki, jakich czasem nawet filmowcy mogliby pozazdrościć. Niestety, większość produkcji nie wykorzystuje tego potencjału, ale z nadchodzących tytułów różnej maści wynika, że drzemiąca moc w końcu została odkryta – szkoda, że nie można tego powiedzieć o strategiach.

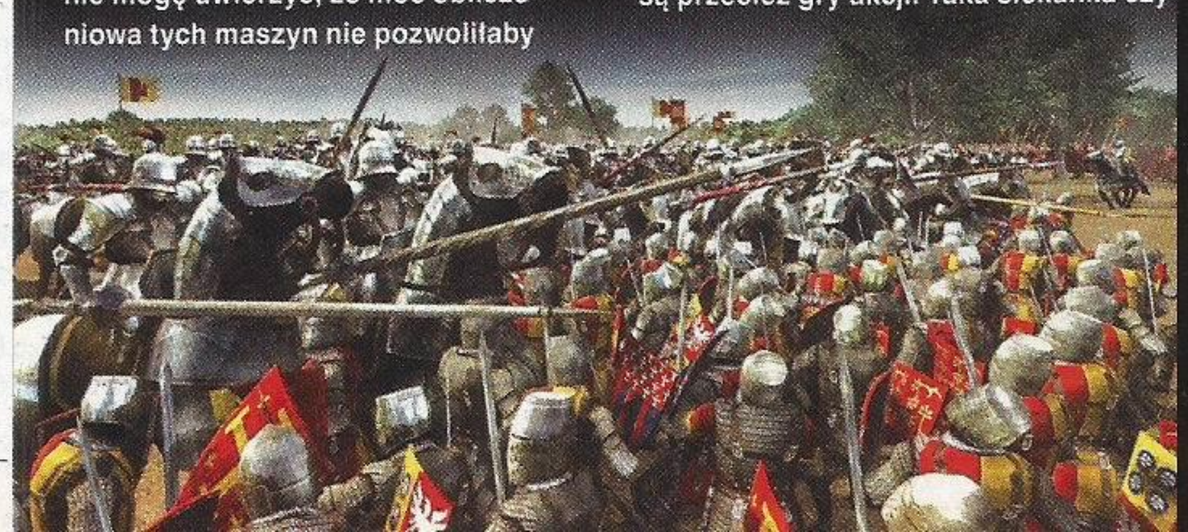
Wyobraźcie sobie długie, wspaniałe godziny spędzone przed konsolą przy Medievalu II lub Empire: Total War. Obmyślanie planów inwazji, zawieranie sojuszy z dotychczas nieprzyjaznymi sąsiadami w celu połączenia sił dla odparcia Złotej Ordy, wyprawy do Ziemi Świętej, likwidacja Papieża za ekskomunikę, podbijanie całych kontynentów, dbanie o swój lud, by w dobrobycie nie w głowie mu było buntowanie się przeciwko władcy, rozbudowa prowincji do wielkich miast handlowych bądź zasłaniających horyzont fortec, itp. Spektrum możliwości gigantyczne! Po prostu coś pięknego! Ale, niestety, nie dla nas...

OGLĄDAJĄC WYWIAD Z LUDŹMI Z CREATIVE ASSEMBLY WIDZIAŁEM I ROZUMIAŁEM Z JAKĄ PASJĄ TWORZYLI DWIE OSTATNIE ODSŁONY SERII TOTAL WAR. TO NAPRAWDĘ BYŁA PASJA POPARTA DOŚWIADCZENIEM I ZDOLNOŚCIAMI

Dlaczego? Bardzo możliwe, że w poprzednim akapicie sam sobie odpowiedziałem pisząc: „długie, wspaniałe godziny". Nie od dziś wiadomo, że tak zwany ogół graczy cierpi na chroniczny brak czasu. Lubią gry na max 8-10 godzin rozgrywki, by mieli chęć je skończyć. OK, ja to rozumiem – i fakt istnienia takich ludzi (bo sam mam problemy ze znalezieniem czasu na pogranie), i potrzebę tworzenia takich gier. Ale umówmy się, od tego są przecież gry akcji. Taka siekanka czy FPS, z całkiem niezłą fabułą jest na 10 godzin i to faktycznie wystarczy. Po takim czasie gracz czuje satysfakcję z jej ukończenia, a i jeśli fabuła była dobra, to i uczucie pewnego rodzaju spełnienia też może się pojawić. To jest jak najbardziej w porządku. Jednak prawdziwi stratedzy (i ja wśród nich jestem) nawet nie mając czasu, są w stanie usiąść na godzinę lub dwie, rozegrać dwie rozbudowane tury, stoczyć kilka bitew, wyłączyć konsolę i wrócić do swojego imperium powiedzmy za kilka dni.

Oglądając wywiad z ludźmi z Creative Assembly widziałem i rozumiałem z jaką pasją tworzyli dwie ostatnie odsłony serii Total War. To naprawdę była pasja poparta doświadczeniem i zdolnościami. Było widać, że tworzą grę nie tylko dla pieniędzy (choć przede wszystkim – to oczywiste), ale jakby z poczuciem misji, że ich gra musi być wyjątkowa i to jeszcze bardziej niż jej poprzednia odsłona. I to im się udało w 100%. Nikt inny nigdy nie wyprodukował takiego dzieła. Ich seria zawsze była i jest o jeden krok przed innym strategiami będącymi w danej chwili na rynku. Jest po prostu niemal kompletna – choć nieraz wymagało to dodatkowych łatek w kilka tygodni po premierze. Tego niestety po ostatnim multiplatformowym dziecku w ogóle nie widać, choć oczywiście Stormrise taką znowu słabą grą nie było. Chcieli stworzyć coś nowego i oryginalnego, ale chyba nie do końca wiedzieli jak to dobrze zrobić...

Prawdopodobnie spory sukces Halo Wars i innych strategii wydanych w ostatnim czasie może okazać się kamieniem milowym na ścieżce strategii na konsole nowej generacji. Jest nadzieja na to, że większe pieniądze będzie można wpompować w tego typu projekty, gdyż szansa na ich pomnożenie będzie większa niż obecnie. Wtedy też może ktoś w Creative Assembly obudzi się rano, spojrzy w okno, i po chwili zastanowienia krzyknie donośne „O shit!", wskoczy pod zimny prysznic, ubierze się (lub nawet nie), popędzi do biura na złamanie karku, stanie w drzwiach zziajany i krzyknie do całej ekipy „HEY! I'VE GOT A GREAT IDEA! TOTAL WAR ON NEXTGEN CONSOLES!", a po chwili niezbędnej do zrozumienia przekazu zawtóruje mu gromki okrzyk rozentuzjazmowanej hordy „YEEEAAAH!!!". ■



Lord Khazadal pracował po drugiej stronie barykady w branży gier video. Obecnie, między innymi, współpracuje z NEO+.

NA HORYZONCIE

NADCIĄGA WIĘCEJ GIER NIŻ JESTEŚCIE W STANIE OGRAĆ

MECHWARRIOR 5

Konsola: **Xbox 360, PlayStation 3**
Wydawca: **x**
Developer: **Piranha Bytes**

Reboot albo restart – zapamiętajcie te słowa, bo stają się coraz bardziej popularne w branży gier video i nieraz jeszcze będziemy ich używać. Reboot zalicza seria MechWarrior, dlatego nowa odsłona w tytule nie będzie mieć cyferki. Po co znów przerabiać ten sam temat? Żeby przyciągnąć nowych graczy. Gra jest we wczesnej fazie produkcji, ale już wiadomo, że obok kampanii singlowej i multiplayera pojawi się tryb kooperacji dla czterech osób. W poprzednich częściach gracze nie przywiązywali się do jednego mecha, tylko wymieniali je na potężniejsze. Tym razem warto będzie pozostać na dłużej przy jednej maszynie i poprawić jej statystyki zdobywając punkty doświadczenia podczas walk. MechWarrior to okazja dla autorów do zrehabilitowania się. Ostatnio współpracowali przy średnim Transformers: Revenge of the Fallen. Pierwsze screeny robią pozytywne wrażenie. ■

VALKYRIE CHRONICLES 2

Konsola: **PSP**
Wydawca: **SEGA**
Developer: **SEGA**

Wygląda na to, że SEGA dostrzegła, jak wielką popularnością cieszy się ostatnio PSP i seria Persona. Valkyria Chronicles 2 ukaże się właśnie na przenośną konsolę Sony, a nie jak poprzednio na PS3. Przesiadka na handhelda akurat w przypadku tej gry nie powinna odbić się na grafice – udało się zachować specyficzną odmianę cel-shadingu i na pierwszy rzut oka VC2 nie wygląda gorzej od pierwszej części. Co ma wspólnego z Personą? Bohaterów – uczniów. Avan Hardence jest kadetem w szkole wojskowej i wraz z grupką przyjaciół z klasy pójdzie na wojnę pomścić śmierć brata. Gra pozostanie taktycznym erpegiem, w którym część akcji toczy się w czasie rzeczywistym. Na razie nie ma informacji na temat ewentualnych zmian w systemie walki ani w sterowaniu, ale na pewno można się jakichś spodziewać. Wzorem Monster Huntera gra będzie obsługiwać rozgrywkę wieloosobową w lokalnym multi. Premiera w Japonii w zimie. ■

VANDAL HEARTS FLAMES OF JUDGMENT

Konsola: **Xbox 360, PlayStation 3**
Wydawca: **Konami**
Developer: **Konami**

Prequel jednego z najlepszych taktycznych erpegów z pierwszego PlayStation ukaże się jeszcze w tym roku. Niestety, będzie to gra na PSN i XBLA. Chciałoby się zobaczyć prawdziwego nextgenowego Vandal Hearts, ale trudno, trzeba brać, co dają. A dają trochę dziwnego turowego jRPG. Po pierwsze – krótkiego. Podobno da się go ukończyć w około piętnaście godzin, ale za to będzie kilka zakończeń, co zachęci do ponownego zagrania. Dodatkowym motywatorem ma być sposób rozwoju postaci. Otóż, rozwijać się będą te zdolności, z których faktycznie gracz skorzysta. Czyli częste rzucanie czaru leczącego zaowocuje zwiększeniem jego mocy, a strzelanie z kuszy poprawieniem celności i zwiększeniem zadawanych obrażeń. To jedyna forma systemu rozwoju postaci. Gra turowa, a akcja mimo to szybka – tak ma być, dzięki uproszczonemu sterowaniu, skrótom dającym łatwy dostęp do często używanych ataków i SI działającej w pośpiechu. ■

BORDER BREAK

Konsola: **Automaty**
Wydawca: **SEGA**
Developer: **AM2**

A teraz coś ze świata salonów. Na pierwszy rzut oka to klasyczny shooter TPP z mechami jakich wiele. Z kilku powodów zasługuje na to, żeby o nim napomknąć. Obsługuje tryb multiplayer, więc można grać aż w dwadzieścia osób (dziesięciu na dziesięciu), a do kilkuosobowej zabawy nadaje się w sam raz, bo to szybka gra akcji. Automat zbudowany jest tak, że opcje wybiera się dotykając ekranu. Mechy podzielone zostały na cztery klasy – Assault, Heavy, Sniper i Support, czyli klasycznie, albo preferuje się bliski kontakt, albo walkę na dystans lub leczenie rannych. Co ciekawe, można dokupić kartę pamięci, na której zapisują się wszelkie dane dotyczące wyników starć i zdobytych nagród. Mechem steruje się dwoma rękoma. Kontroler składa się z gałki (lewa ręka) oraz jakiejś wariacji na temat myszki (prawa). To teraz jeszcze niech AM2 zrobi nowego Outtriggera i będziemy szczęśliwi. Jak znajdziecie BB, wrzućcie za nas żeton. ■

ASSASSIN'S CREED BLOODLINES

Konsola: **PSP**
Wydawca: **Ubisoft**
Developer: **Gryptonite**

Rok 2009 będzie należeć do Ezio, ale także Altair dostanie szansę ubicia sługusów zakonu Templariuszy. W tym celu przeniesie się na Cypr. Czy tam pozna swoją ukochaną? Bardzo możliwe, Bloodlines wyjaśni, co łączy pierwszą część gry z nadchodzącym AC2, ale wygląda na to, że Desmond, Animus i Abstergo tym razem się nie pojawią. Posiadacze Assassin's Creed 2 na PlayStation 3 będą mogli podłączyć handhelda do konsoli i w ten sposób odblokują bonusy. Wenecjanin otrzyma dostęp do nowych, specjalnych broni (trzeba je najpierw znaleźć w Bloodlines), z kolei Altairowi da się zwiększyć pasek życia i usprawnić działanie ukrytego ostrza. Rozgrywka będzie identyczna jak w grach na konsole stacjonarne, bohater ma biegać, wspinać się po budynkach, skradać się, walczyć i podsłuchiwać ofiary. Osiem nowych typów misji zapobiegnie ziewaniu. Ta przypadłość nękała graczy w pierwszym AC. ■

GOD EATER

Konsola: **PSP**
Wydawca: **Namco Bandai**
Developer: **Namco Bandai**

Capcom zarobił grube miliony na monsterhunterowym szaleństwie, teraz nadszedł czas na Namco Bandai. Co nowego można jeszcze wymyślić w temacie? Okazuje się, że sporo. God Eater, który ukaże się jesienią w Japonii, będzie mieć fabułę! Drużyna składająca się z czterech bohaterów stanie do walki ze stworami niejakiego Aragamiego. W singlu kontrolę nad trzema postaciami przejmie konsola. Multiplayer na pewno będzie lokalny, a bardzo możliwe, że pojawi się opcja gry online. Takich atrakcji nie ma w Monster Hunterze, jest za to częste przechodzenie tych samych misji. W God Eater będzie ich ponad sto (około 400 w MHFU2). Oby autorzy nie skupili się na samych walkach. Szukanie przedmiotów, czy hodowanie roślin urozmaicało zabawę w grze konkurencji. GE odróżni od MH również cel-shading, muzyka podobna do tej z GiTS: Stand Alone Complex i futurystyczna otoczka. ■

GRAND THEFT AUTO IV: THE BALLAD OF GAY TONY

Konsola: **Xbox 360**
Wydawca: **Take 2**
Developer: **Rockstar**

Drugi dodatek do GTA IV ekskluzywny dla Xboxa 360 ukaże się pod koniec października i w tym samym czasie do sklepów trafi zestaw składający się z obu DLC wydanych na płycie – Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City. Do ich uruchomienia nie będzie wymagana podstawowa gra. Bohaterem będzie Luis Fernando Lopez, gangster z Dominikany pracujący jako ochroniarz Anthony'ego Prince'a znanego pod pseudonimem Gay Tony. Zmuszony do zamknięcia klubów nocnych Prince stracił dużo pieniędzy i wpływów, teraz chce je odzyskać i zrobi to rękoma Lopeza. Bardzo prawdopodobne, że dojdzie do konfrontacji Luisa z Johnnym Klebitzem oraz Niko. Wygląda na to, że Rockstar tworzą The Ballad of Gay Tony tylko po to, żeby rozwinąć fabułę GTA IV, natomiast nie są zainteresowani wprowadzaniem nowych elementów do systemu rozgrywki. W takim razie poprosimy zapowiedź piątej części. ■

SHADOW COMPLEX

Konsola: **Xbox 360**
Wydawca: **Epic Games**
Developer: **Epic Games**

Oto, co powstanie, kiedy Epic zabierze się za tworzenie własnego Super Metroida. Historia, jak na tę firmę przystało, bardzo prosta – Jasonowi Flemingowi porwano ukochaną, więc chwyta za karabin i rusza dokopać porywaczom, grupie Restoration. Przy okazji powstrzyma wybuch wojny domowej w USA. Shadow Complex to po części strzelanka 2D z pomysłowymi spluwami – można na przykład wystrzelić glutem, który zamieni się w skałę i w ten sposób zrobić sobie osłonę. To także platformer z ponad setką ukrytych przedmiotów. Jason będzie się też bujać na linie, nauczy się wykonywać potrójny skok, dzięki czemu dostanie się w niedostępne wcześniej miejsca. Będzie można w to grać w kółko. Choćby po to, żeby już w pełnym 3D postrzelać z działka stacjonarnego, albo dokopać roboto-pająkowi, który wygląda jak Uchikoma ze Stand Alone Complex. Tak wyglądałby Uncharted w 2D i na silniku UE 3.5. ■

RAGE™

INFO
DEVELOPER: ID SOFTWARE
WYDAWCA: ELECTRONIC ARTS
TERMIN: 2010
KONSOLA: XBOX 360, PS3

WOLFENSTEIN 3D, DOOM I QUAKE. TE TRZY TYTUŁY NA ZAWSZE ZMIENIŁY OBLICZE GIER VIDEO. CZY RAGE POWTÓRZY ICH SUKCES? ID SOFTWARE NIEOCZEKIWANIE ROBI KROK W NOWYM KIERUNKU

☐ Żeby postawić wieżyczkę najpierw trzeba ją zdobyć. Teoretycznie najlatwiej kupić, ale do tego potrzebne są pieniądze. Ze złomu da się zmontować ją samemu, ale z kolei potrzeba do tego schematu. Jak go zdobyć? Na razie to tajemnica.

Jest rok 2110, około osiemdziesiąt lat temu, prawdopodobnie we wrześniu 2029 roku, w Ziemię uderzyła asteroida w efekcie czego niemal cała ludzkość została unicestwiona. Rządy wiedziały o zagrożeniu dużo wcześniej, dlatego uruchomiono projekt Eden – w specjalnych podziemnych schronach, przypominających bazy kosmiczne, umieszczono starannie dobrane osoby. Ludzie ci mieli obudzić się pewien czas po katastrofie, wyjść na powierzchnię i dzięki swoim wyjątkowym zdolnościom oraz wiedzy rozpocząć odbudowę ludzkości.

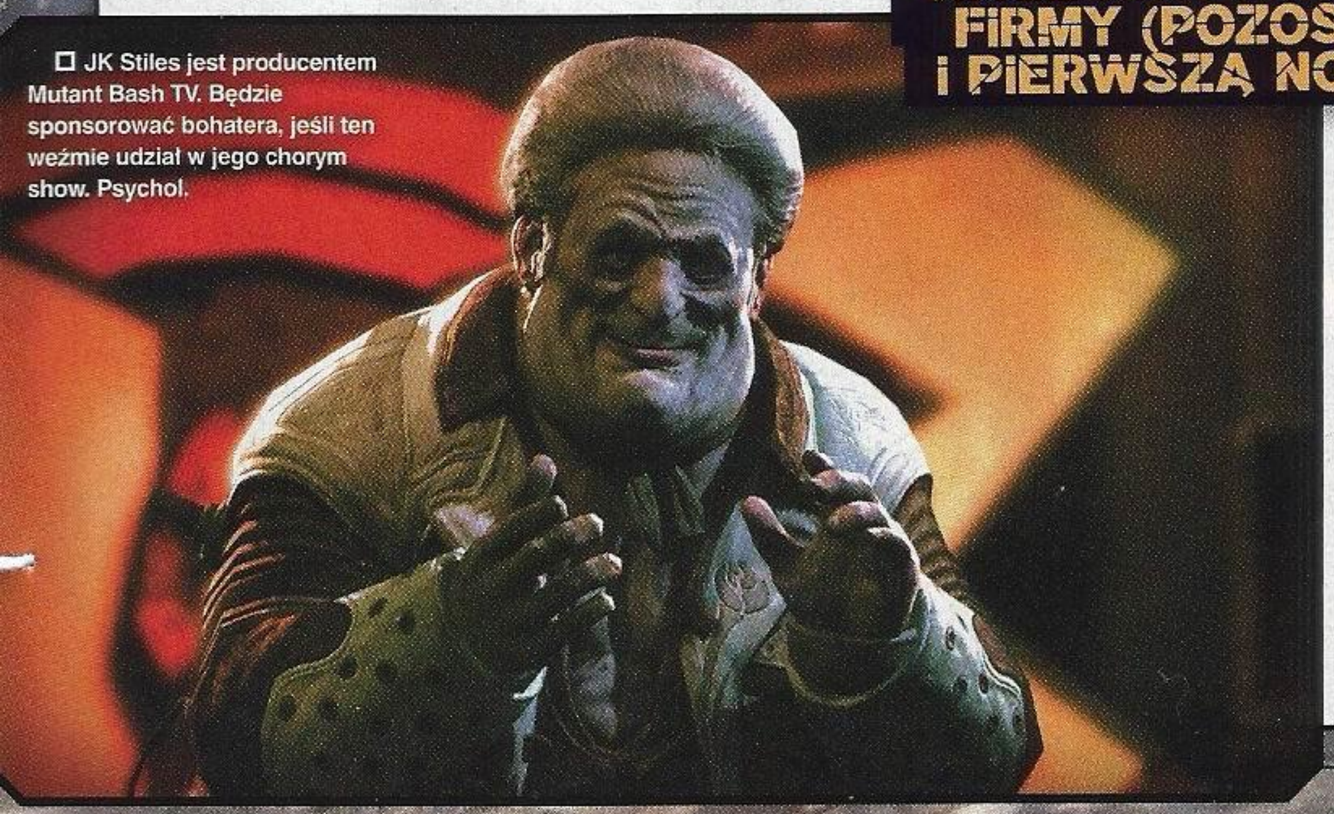
Kto mógł się spodziewać, że zostaną uprzedzeni przez tych, którym jakimś cudem udało się przetrwać katastrofę...

Głównym bohaterem RAGE będzie bezimienny mężczyzna, jeden ze szczęśliwców zapisanych do projektu Eden. Nie bez powodu – jego zdolność do błyskawicznej regeneracji zdrowia (podobno może umrzeć, a jego serce i tak ponownie zacznie bić) musiała zostać doceniona przez władze. Czy były jeszcze inne powody? Bardzo możliwe, ale nie da się ich poznać, przynajmniej nie na początku gry, gdy okaże się, że pan tajemniczy został przedwcześnie obudzony po tym, jak trzęsienie ziemi zniszczyło jego arkę (schron), zabiło resztę załogi i zniszczyło komputery. A skoro nieszczęścia chodzą parami, amnezja utrudni mu zrozumienie kim jest, gdzie się znajduje i dlaczego, do ciężkiej cholery, świat wygląda jak po wojnie nuklearnej.

YOU ARE TIED FOR THE LEAD

Właśnie w ten sposób rozpocznie się RAGE, nowa gra id Software, którą ojcowie gatunku FPS zapowiedzieli dwa lata temu. Jest warta uwagi z dwóch powodów, pomijając ten najbardziej oczywisty, czyli fakt, że jest tworzona przez id, składa (tu gratka dla zwolenników spiskowej teorii dziejów), że ostatnio id Software zostało zakupione przez firmę ZeniMax – właścicieli Bethesdy (twórcy Fallout 3!). Po drugie: to gra bardzo różna od tych, które do tej pory tworzyli John Carmack i jego zdolna ekipa.

RAGE JEST DOPIERO CZWARTĄ MARKĄ W PORTFOLIO FIRMY (POZOSTAŁE TO WOLFENSTEIN, QUAKE I DOOM) I PIERWSZĄ NOWĄ IP OD 1996 ROKU – OD... QUAKE!



☐ JK Stiles jest producentem Mutant Bash TV. Będzie sponsorować bohatera, jeśli ten weźmie udział w jego chorym show. Psychol.

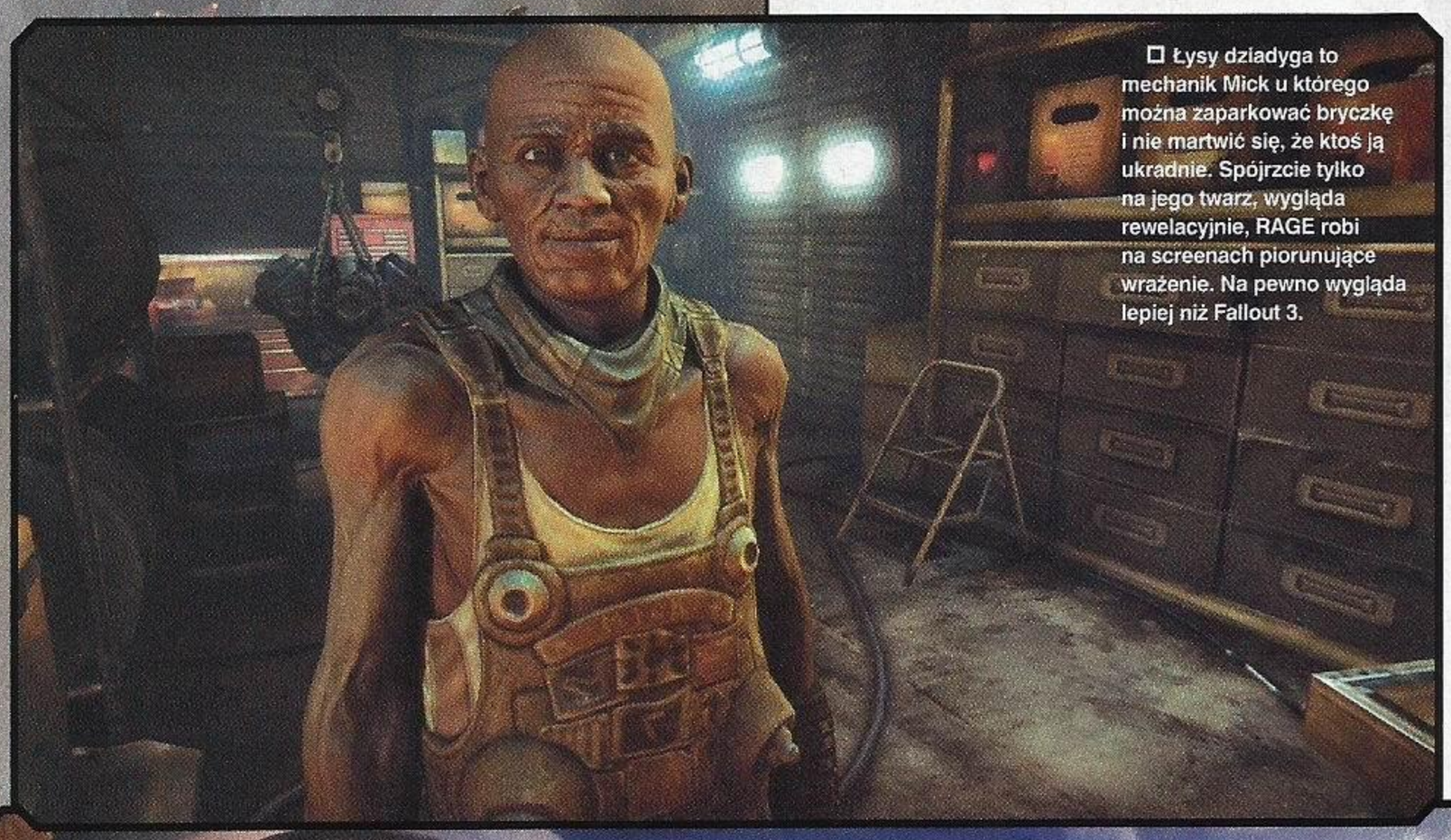
a oni prawie zawsze dostarczają doskonałe produkty (a jeśli nawet trochę słabsze, to i tak na nich zarabiają – krytykowany Doom 3 odniósł największy sukces finansowy ze wszystkich ich gier). Po pierwsze: tematyką i niektórymi elementami rozgrywki przypomina Fallout 3, a tak ciekawie się

Quake, Doom i Wolfenstein zasadniczo nie różnią się od siebie. To corridor-shootery, ich akcja toczy się w zamkniętych miejscówkach, bohaterowie chodzą od punktu A do B i wybijają w pień przeciwników stających im na drodze. W FPSach id czuje się najlepiej, dlatego RAGE również będzie szybką, pełną akcji strzelaniną, ale znajdą się w niej elementy RPG, przygodówki, sandboxa oraz wyścigówki, a na pierwszy plan wysunie się fabuła.

Ciężko ocenić, co przekonało developera do stworzenia czegoś innego niż dotychczas. Być może inspiracją były zapowiedzi takich tytułów, jak BioShock czy wspomniany już Fallout 3. Najwyraźniej ekipa id uznała, że nadszedł odpowiedni czas dla takich gier. Pierwszy pokaz RAGE był jak sygnał „wiemy, co jest na topie, nadążamy za trendami, pracujemy nad czymś, co skopie Wam tyłki". To musiała

RAGELIVE W MUTANT BASH TV?

W grze znajdzie się multiplayer w jakiejś formie, ale szczegóły owiane są tajemnicą. Autorzy chcą uniknąć problemów, gdy coś obiecują, a później zmieniają zdanie, co wywołuje niezadowolenie społeczności. Jednym z pomysłów były misje koopowe w stylu tych z Resistance 2 – odrębne od singleplayera. Po ich zaliczeniu gracze otrzymywaliby jakieś bonusy do wykorzystania w trybie dla samotników. Zapowiadały się ciekawie, zwłaszcza możliwość grania na podzielonym ekranie. Teraz jednak nie wiadomo, czy te misje trafią do gry.
O klasycznym multi można co najwyżej spekulować. Arena gladiatorów biorących udział w krwawym teleturnieju Mutant Bash TV nadawałaby się na deathmatchową rozgrywkę. Będzie na przykład pomieszczenie ze sztucznymi drzewami (mutanty mają czaić się na gałęziach) i wielkim mechanicznym gorylem na środku, kręcącym się w kółko i zabijającym każdego, kto zanadto się zbliży. W innym pokoju z podłogi mają wysuwać się wielkie kolce.



□ Łysy dziadyga to mechanik Mick u którego można zaparkować bryczkę i nie martwić się, że ktoś ją ukradnie. Spójrzcie tylko na jego twarz, wygląda rewelacyjnie, RAGE robi na screenach piorunujące wrażenie. Na pewno wygląda lepiej niż Fallout 3.

być wczesna faza produkcji, bo dopiero po dwóch latach autorzy postanowili podzielić się konkretami, a samą grę będą pokazywać już w połowie sierpnia na QuakeCon w Dallas. Zadziwiające jest to, że RAGE jest dopiero czwartą marką w portfolio firmy (pozostałe to Wolfenstein, Quake i Doom) i pierwszą nową IP od 1996 roku, kiedy to ukazał się Quake.

Autorzy mówią, że początkowo nie będzie widać, że to ich gra, ale fani dostrzegą charakterystyczne elementy, najprędzej patrząc na mutanty, na które natrafią bardzo wcześnie po opuszczeniu arki. Te groźne kreatury to oczywiście ludzie przemienieni przez okropne choroby w żądne krwi, głupie bestie. Nie będą grzeszyć inteligencją, można spodziewać się z ich strony jednej taktyki walki – podbiegnięcia do ofiary i zadania kilku(nastu) ciosów kijem, pałką lub ostrym narzędziem. Bohater sam pośród tak marnego towarzystwa długo nie przeżyje, dlatego jego priorytetem będzie odnalezienie innych ludzi.

HOLY SHIT

Autorzy zdecydowali się umieścić akcję gry w postapokaliptycznym świecie, bo szalenie podoba

□ RAGE nie uniknie porównań z Falloutem, zwłaszcza teraz, gdy id i Bethesda należą do ZeniMax. Czy F4 powstanie na silniku Tech-5 napędzającym RAGE? Carmack zaprzecza, mówiąc, że Bethesda ma swój engine, który zna i wie jak go używać.

Wystarczy jeden rzut oka na mutanty i od razu wiadomo czyja to gra. Napromieniowani walczą tylko kijami lub naostrzonymi pałkami. Bronią palną będą posługiwać się bandyci – nieodłączny element krajobrazu postapokaliptycznego świata.

im się wizja ludzkości próbującej powstać z gruzów i napotykającej przy tym ogromne trudności. Każdy, kto spodziewa się, że po takiej katastrofie uda się powrócić do starego porządku, jest w błędzie. Ludzie będą dopiero próbować na nowo wyznaczyć granice dobra i zła, powstaną klany bandytów i osadników, na gruzach dawnych rządów powstanie tajemnicza organizacja The Authority, której agenci zapłacą fortunę, żeby schwytać uczestników projektu Eden. Dlaczego tak im na nich zależy? Tego spróbuje dowiedzieć się bohater. Najpierw jednak musi w ogóle o Authority usłyszeć, a stanie się to w miasteczku Wellspring.

Mieszkańcy to szczęśliwcy, którym udało się przeżyć uderzenie asteroidy. Zmęczeni najazdami bandytów z niechęcią spojrzą na nieznajomego ubranego w skafander wszystko mówiący o jego pochodzeniu. Osada oczywiście nie będzie duża, podobnie jak w Fallout 3 ludzie skupią się w małych, prowizorycznie ustawionych budynkach, ewentualnie w ruinach dawnych miasteczek i wsi. Dopiero w późniejszej części gry bohater trafi na gruzy wielkich metropolii. Szczegóły nie są znane, wiadomo tylko, że świat RAGE zostanie podzielony na dwie duże części. W pierwszej na gracza czekają głównie pustkowia, zniszczone autostrady, zawalone budynki i jaskinie zamieszkane przez mutanty. Wellspring będzie bazą wypadową.

QUAD DAMAGE

Kaniony, pokryte piaskiem wielkie połacie terenu i jeziora trującej zielonej wody to elementy krajobrazu, jakich próżno szukać w innych grach id. Gracz będzie mógł obejść mapę wzdłuż i wszerz odkrywając wszystkie sekrety, jednak autorzy podkreślają, że starają się dopilnować, aby zawsze było wiadomo co robić i dokąd się udać, by pchnąć fabułę do przodu. Cel misji zostanie zaznaczony na minimapie widocznej w prawym, górnym rogu ekranu. Chodzi o to, żeby gracze nigdy nie poczuli, że się zacięli i nie wiedzą w którym kierunku iść. Albo jechać, bo będzie można zasiąść za kierownicą czterokołowego buggy. W erpegach gracze podróżują konno, dlaczego w RAGE mieliby pokonywać ogromne dystanse na piechotę?

Tajemnicą pozostaje w jakich okolicznościach bohater wejdzie w posiadanie pojazdu. Wiadomo, że będzie to straszny złom, ale za odpowiednią sumkę mechanicy w Wellspring zmienią go w prawdziwego demona bezdroży. Da się poprawić przyczepność wymieniając zawieszenie, a także zwiększyć przyspieszenie, dołożyć tarcze energetyczne chroniące przed pociskami, wyposażyć w dopalacze oraz w różnego rodzaju broń. Karabiny, bomby, wielki zderzak mogący posłużyć za taran – to dopiero przedsmak emocji, będzie tego o wiele więcej.

Kierowanie ma być bardzo proste, żeby jazda sprawiała jak największą satysfakcję. To nie symulator jazdy, tylko gra id Software – one słyną z tego, że są szybkie, nieskomplikowane i dające masę funu.

KANIONY, WIELKIE POKRYTE PIACHEM POŁACIE TERENU I JEZIORA TRUJĄCEJ WODY TO ELEMENTY KRAJOBRAZU, JAKICH PRÓŻNO SZUKAĆ W INNYCH GRACH ID

☐ Autorzy obiecują, że wyścigi będą bardzo różnorodne. Wzorują się na MotorStormie i Burnoucie, więc obstawiamy, że oprócz klasycznego ścigania, pojawi się tryb elimination (ostatni po okrążeniu odpada) albo deathmatch – ostatni żywy na trasie wygrywa.

ZENIMAX? WTF??

Id posiada prawa do wszystkich swoich marek. W ten sposób Wolfensteina wydaje Activision, RAGE EA, a kolejne ich części firmowane będą logiem ZeniMax. Mało kto może sobie pozwolić na taki komfort. Dlaczego zatem Carmack i spółka sprzedali firmę? Głównym powodem była niechęć do szukania wydawców dla każdej ich gry, oraz obawa, że jeśli choć jeden tytuł okaże się klapą, id nie wyrobi finansowo. Tak to jest, gdy zatrudnia się ponad pięćdziesiąt osób i nad jedną grą pracuje przez cztery albo pięć lat wykładając na to grube miliony. Powodów jest więcej, ZeniMax na przykład nie jest spółką akcyjną, wiec nie ma ciśnienia ze strony rady nadzorczej, że gra musi wyjść bez względu na to czy jest gotowa czy nie, bo akcje mogą polecieć na łeb na szyję. A możliwość „pożyczenia" pracowników Bethesdy pozwala na stworzenie trzeciego wewnętrznego studio, dzięki czemu nie ma potrzeby bawić się w outsource'ing. To cios dla ekipy Raven od lat współpracującej z id Software (teraz robią Wolfa).

HUMILIATION

Błędem byłoby wykorzystać buggy tylko do podróży przez pustkowia, dlatego nie zabraknie opcji wzięcia udziału w morderczych wyścigach, które można opisać jako krzyżówkę MotorStorma i WipeOut, czyli szybkiej jazdy połączonej z ostrą walką przy użyciu broni oraz power-upów. Zamontowanie magnesu przyciągającego te ostatnie powinno być priorytetem każdego, kto marzy o zwycięstwie. Spychanie z trasy, strzelanie do jadących z tyłu, skakanie po rampach, niszczenie elementów otoczenia w taki sposób, żeby odłamki trafiły w przeciwników – to tylko część atrakcji czekających na śmiałków.

Nie we wszystkich wyścigach da się jednak wziąć udział ot tak, przychodząc z ulicy. Niektóre wymagać będą znalezienia sponsora. Może się to wiązać z koniecznością wykonania zadania pobocznego, albo określonego zachowania na torze – na przykład sponsor zażyczy sobie, by gracz już na pierwszym okrążeniu skasował pojazd numer 10.

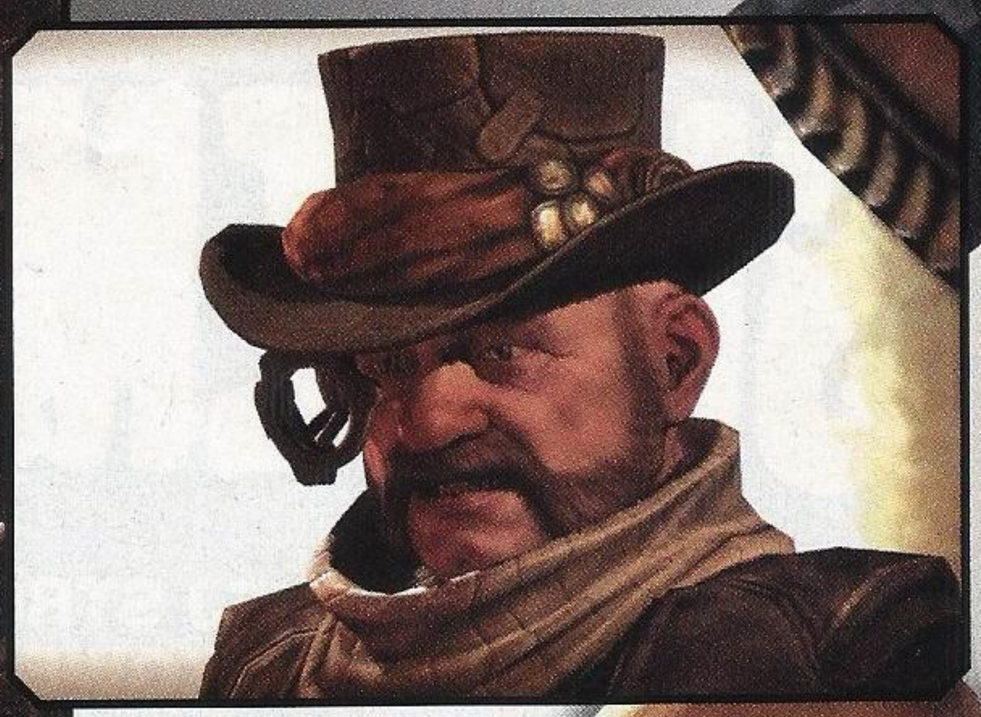
W zamian za zwycięstwo oraz spełnienie dodatkowych założeń bohater dostanie pozwolenie na zakup unikatowych części i broni. Zamontuje je mechanik Mick. Tylko u niego w garażu (hint: gaRAGE) da się naprawić zniszczoną furkę i zostawić ją na przechowanie.

Z oczywistych powodów w trakcie wyścigu nie da się opuścić pojazdu (byłoby to bezsensowne), ale już podczas podróży będzie można zatrzymać się w dowolnym momencie, by na piechotę pozwiedzać okolicę i odkryć sekrety, zgarniając dodatkowe achievementy lub trofea. Ze zwiedzaniem nie trzeba się spieszyć, autorzy pozwolą swobodnie pokręcić się po świecie gry nawet po zakończeniu głównego wątku.

2 FRAGS IN 2 SECONDS. EXCELLENT

Opcja jazdy buggy po otwartym świecie i ścigania się na torze nie zmienia faktu, że RAGE przede wszystkim będzie szybką strzelaniną FPP, choć miłośnicy nailgunów i railgunów zostaną odprawieni z kwitkiem. Miejsce takich broni jest w Quake'ach i Doomach. Nie zabraknie za to obowiązkowych karabinów i shotgunów, pojawią się jednak cacka, jakich w grach id jeszcze nie było. Na przykład kusza strzelająca niezwykłymi, wybuchowymi bełtami – ich wyjątkowość polega na tym, że przez chwilę można sterować ofiarą, w którą się wbiły. Wysadzane w powietrze ciała mogą nie spodobać się PEGI i innym podobnym organizacjom, a RAGE w założeniach miało dorobić się ograniczenia wiekowego nie większego niż „od 16 lat". Może dlatego zamiast broni strzelającej gwoździami, bohater do walki z mutantami użyje trójramiennego bumerangu (Wingstick) przywodzącego na myśl dysk z Dark Sector. Do każdego gnata przygotowane zostaną usprawnienia, przykładowo do karabinu da się dołożyć lunetę. Taką snajperką bohater zdejmie przeciwników z daleka, po cichu, ale wpadanie z pieśnią na ustach i gnatem w łapach do pomieszczenia pełnego uzbrojonych zbirów też będzie jedną z opcji zabawy. A jeśli ktoś woli wybuchowe gadżety, wybierze rozwalanie celu za pomocą zdalnie sterowanego samochodziku, do którego przymocowano ładunki wybuchowe. Ba, da się nawet postawić wieżyczkę, żeby sama rozprawiła się z zagrożeniem, albo wspomóc się robotem-pająkiem, czyli minigunem poruszającym się na czterech nogach. Te wszystkie cuda będzie można

☐ Fachowy koleżka z gnatem i irokezem profesjonalnie pozuje do zdjęcia. Świat gry zostanie podzielony na dwie części. Akurat po jednej na płytkę w wersji na X360.



kupić, albo zmontować samemu ze znalezionych części, ale w tym drugim przypadku trzeba wcześniej zdobyć projekty tych urządzeń.

YOU HAVE TAKEN THE LEAD

Gra projektowana jest z myślą o konsolach, to one są wiodącą platformą, dzięki czemu nie trzeba obawiać się żadnych cięć, czy zabiegów w stylu kurczenia świata albo zwalniania rozgrywki. To kolejna zadziwiająca decyzja firmy. Do tej pory priorytetem były komputery.

OPCJA JAZDY BUGGY PO OTWARTYM ŚWIECIE I ŚCIGANIA SIĘ NA TORZE NIE ZMIENIA FAKTU, ŻE RAGE PRZEDE WSZYSTKIM BĘDZIE SZYBKĄ STRZELANINĄ FPP

Na pocieszenie wersja PC otrzyma ładniejsze, szybciej doczytujące się tekstury i lepsze wygładzanie krawędzi. Ogólnie różnice między wersjami mają sprowadzać się do tak nieistotnych spraw, jak upchnięcie gry na dwóch płytach DVD w przypadku Xboxa 360. Obojętnie na jakiej platformie, RAGE zadziwi zaawansowaną sztuczną inteligencją, rewelacyjną animacją postaci oraz doskonałą fizyką. Ale to nie przepiękna grafika (spójrzcie na screeny, prezentują się fantastycznie) jest powodem, dla którego warto czekać na ten tytuł. To pierwszy od dawna zupełnie nowy projekt id Software, tak różny od ich dotychczasowych dokonań. Nie oznacza to, że firma zmienia swój profil. Po prostu stawiają kroki na terenie, który nie jest ich domeną i gdzie nie czują się bezpiecznie. Zaawansowana interakcja z NPC, poprawianie statystyk bohatera na stałe (gdzie podziały się zbroje zwiększające odporność na kilkadziesiąt sekund?) i zarządzanie ekwipunkiem w erpegowym stylu? W tym roku id Software obchodziło „osiemnastkę", RAGE pokazuje, jak firma dojrzewa i wkracza w dorosłość.

Na koniec pozostaje jeszcze kwestia, z kim – oprócz zwykłych zbirów i mutantów – będzie walczyć bohater. Wygląda na to, że ktoś próbuje przejąć nad światem władzę absolutną. Id podtrzymuje tradycję, zgodnie z którą protagoniści zawsze są dobrzy – bohater stanie po stronie walczących z reżimem.

Właśnie dlatego w logo gry litera „A" wygląda jak symbol anarchistów. Pod koniec rozgrywki wyjaśni się większość tajemnic, ale jeśli wierzyć autorom, tylko ślepy nie zauważy, że opowiedziana historia to mały element układanki, fragment większego obrazu. Czy id zdecyduje się pokazać go w całości tworząc kolejne części? Znając ich dotychczasowy dorobek, jest to więcej niż pewne. Na razie jednak czekamy na grywalny kawałek kodu.

//Mielu

☐ Mutant Bash TV to zwariowany show, w którym najlepiej widać, że RAGE to gra id – ostra, szybka jatka ze zwyrodnialcami niczym w deathmatchu w QuakeLive. Będzie można brać w nim udział do woli, a z czasem pojawią się nowi przeciwnicy.

SIEDEM GRZECHÓW GRACZA

CZYLI O MROCZNEJ STRONIE ZEROJEDYNKOWEJ BRACI

Gracz – zarówno ten niedzielny, jak i całotygodniowy – człowiekiem jest i za wafla tego nie zmieni. Człowiek zaś ma to do siebie, że nic co ludzkie nie jest mu obce i jakkolwiek by to nie brzmiało, stanowi wygodną furtkę do generalizowania i przykładania jednej miary do wszystkich egzemplarzy gatunku okupującego dumnie szczyt drabiny pokarmowej i ewolucyjnej. Jedną z takich uniwersalnych miar jest lista siedmiu grzechów (nie przewracaj strony), cieni, które w mniejszym lub większym stopniu dotykają duszy każdego z nas. Spróbuję listę siedmiu przewin dopasować do szeroko rozumianego przedstawiciela podgatunku „gracz", ale chciałbym uspokoić wszelką wojującą młodzież – nie będzie to bynajmniej rozprawka podwędzona katechecie, bo już sama lista jest tą obowiązującą w popkulturze, a nie w Piśmie Świętym. Dodam jeszcze, że jestem świadom, iż znajdzie się wiele życiowych przykładów, które pomimo pozornego podpadania pod opisywane poniżej grzechy, wcale nimi nie są. Do poniższych rozważań podejść należy z dystansem i umysłem otwartym jak pole, po którym hasać będą sarenki spokojnej kontemplacji. Dobra, wstęp i dość głupawe obwieszczenie za nami, możemy zatem zaczynać.

LENISTWO

Cmentarz gier zamordowanych przez lenistwo gracza ciągnie się aż po horyzont. Ileż tytułów odpuściliśmy sobie, bo na pierwszy rzut oka intefejs zalatywał dorszem? Bo na drugi rzut oka gra okazywała się być bardzo trudna? Bo na trzeci rzut oka zbyt wiele tu myślenia, a gąbka ma zmęczona przecież? Chyba każdy z nas ma w swoim portfolio tytuły ledwie liźnięte z powyższych powodów (u mnie najjaśniej tutaj świeci Ninja Gaiden, wstyd, hańba i tabuny płaczek będą się za mną wlokły już do grobowej deski). Czasami warto zakasać nogawki i zdrapać powierzchowne warstwy dziegciu, bowiem niejedna nieprzystępna z początku gra kryje głęboko w sobie całe pokłady miodu. Kiedy szczenięciem byłem, sam – krok po kroku – rozgryzałem toporne interfejsy amigowych strategii. Opanowanie tytułów takich jak Mega-lo-Mania przynosiło mi całe wiadra satysfakcji, która lała się jeszcze większym strumieniem, gdy jakiś kumpel przychodził po nauki. Dziś każdy sprawdza sobie FAQ w sieci i koniec tematu. Nie to, żeby było mi specjalnie tęskno do łamania sobie zębów na samej nauce grania – pomyślałem sobie ino, że to ciekawy przykład obrazujący to, co chcę przekazać.

Lenistwo to również nadmierne wykorzystywanie cheatów, solucji, trików czy innych glitchy. Czasami pokusa, by ułatwić sobie życie, jest bardzo silna. Leniwy gracz za pomocą oszustwa (chyba zgodzicie się, że przejście gierki od dechy do dechy przy pomocy solucji to też forma oszustwa) pokonuje gry, które nie są w stanie postawić przed nim żadnego wyzwania – a brak wyzwania to brak adrenaliny, brak satysfakcji ze zwycięstwa, które przecież przyszło tak łatwo. Jednym kciukiem wpadło, drugim wypadło, w kolejce czeka kolejna gra. Nie dla leniuchów smak słynnego „cygara zwycięstwa".

> Cmentarz gier zamordowanych przez lenistwo gracza ciągnie się aż po horyzont. Ileż tytułów odpuściliśmy sobie, bo na pierwszy rzut oka intefejs zalatywał dorszem?

NIEUMIARKOWANIE W GRANIU

Jak każde uzależnienie, nieumiarkowanie w graniu jest bardzo groźnym zjawiskiem i może przyjmować różne formy, obdarowując chorego konsekwencjami zarówno zdrowotnymi, jak i społecznymi. Stereotyp zapuszczonego nastolatka okupującego piwnicę domu rodziców nie wziął się, niestety, znikąd. Przodują tutaj gry MMO, ze sztandarowym World of Warcraft na czele. Gatunek ten powoli zabiera się też za nasze konsolowe poletko, a pierwsze szlaki zostały już przetarte przez Final Fantasy XI. O kolejnych mówi się wiele i choć jak na razie ich nie widać, z całą pewnością pojawią się w końcu liczniejsi jego przedstawiciele. Gracze uzależnieni od świata swej ukochanej gry MMO zatracają stopniowo zainteresowanie światem realnym, przenosząc na cyfrowe pola ludzkie pragnienia samorealizacji oraz akceptacji przez społeczność. Wiem, klepię teraz jak brukowiec, ale najlepiej zaczynać od najbardziej jaskrawych przykładów (zwłaszcza, że znam takich ludzi).

Pragnienie samorealizacji i akceptacji wraca również jako przyczyna odpływania tych graczy, którzy dla achievementów czy trofeów gotowi są odmówić imprezki czy radosnego hasania z psem po łące – bo to nieistotne rozpraszacze, kiedy przecież wynik jest najważniejszy. Znów dość jaskrawo, ale czyż nie jest również nieumiarkowaniem spędzenie przy grze choćby jednej godziny więcej niż planowaliśmy/mieliśmy ochotę tylko po to, by dociągnąć do osiągnięcia i podbić gamerscore?

Rzecz jasna, oprócz najcięższego kalibru, zdarzają się pomniejsze grzeszki, które świetnie obrazuje syndrom „jeszcze jednej tury". Syndrom ten wielu już sprowadził na manowce, trzymając przy ekranie do bladego świtu. Jednostka przytrzymana pojawia się później w pracy czy szkole z fioletowymi worami pod oczami, a na wszelkie problemy jej wymęczony mózg podpowiada rozwiązania w stylu „potraktuj go fireballem, potem przez okno i na konia".

Gry są rozrywką, tylko tyle. Rozrywka ma za zadanie oderwanie nas od szarej rzeczywistości, nie zaś jej zastępowanie (bo jeśli zastępuje, staje się szarą rzeczywistością, szara rzeczywistość zaś zamienia się w coś gorszego niż maraton z dyskografią Polskich Orłów).

ZAZDROŚĆ

Na Minerwę, to dopiero jest temat rzeka. Jestem przekonany, że w zazdrości (pospołu z pychą) szukać można źródeł wojen konsolowych. Nie ma co owijać w bawełnę, większość nadwiślańskich graczy stać w najlepszym przypadku na jeden, może dwa systemy do grania. Wybór platformy nie jest łatwą sprawą, trzeba delikatnie rozważyć wszystkie za i przeciw – a na końcu stuprocentowej jasności i tak próżno oczekiwać. Żeby jednak nie zeżarł nas gnom zazdrośnik, szepcący, że sąsiad wybrał lepiej i żeby umocnić się w swoim wyborze (tudzież wyborze św. Mikołaja), trzeba zacząć jeździć po konkurencyjnych sprzętach. Najlepiej na forach internetowych. Z mniejszym lub większym powodzeniem można w ten sposób zdławić zazdrość, ale gdzieś tam głęboko ona tak naprawdę nadal się tli i jest motorem wojen, z których przecież rzadko kiedy wynika coś konstruktywnego. Więcej w nich złych emocji i tętniących skroni, niż wskazówek dla graczy, którzy etap wyboru konsoli mają jeszcze przed sobą.

Zazdrość to również cały zastęp pomniejszych demonów. Jeden z nich może popychać gracza w objęcia piractwa, bo przecież tyle nowych gier ogrywają znajomi, a w naszym portfelu prosperuje cywilizacja moli. Inny może zachęcać do cheatowania, bo przecież ziom ubił ostatniego bossa, a nam to za Chiny udać się nie może. Kolejny może zabrać nas na wycieczkę w rejony nieumiarkowania w graniu, no bo jakże to, że Krzesimir ma dziewięćdziesiąty level i zabija z półobrotu pluton trolli, a nasz panopek dopiero kończy przyspieszony kurs obsługi cepa?

Pamiętajcie również, że zazdrość może nas walnąć po łbie z bardziej nieoczekiwanej strony. Czasami, zdroworozsądkowo, trzeba wdusić power off i zająć się drugą połówką, zanim zaczną fruwać kapcie i talerze, a mała, zielona zazdrość rozpęta burzę niechcianych emocji. Aha, pies też potrafi być zazdrosny, a mało która gwarancja obejmuje zagryzienie konsoli na amen, że już o gorszych psich zagrywkach nie wspomnę.

PYCHA

To zrozumiałe, że przejście niektórych gier stopami to nietuzinkowy wyczyn i że tak w ogóle to z niejednego czytnika się chleb jadło, ale na potęgę Posępnego Czerepu, nie musisz mi tego wykładać po raz setny. Dzisiaj. Przyjąłem za pierwszym razem, w domu stoi już odpowiedni ołtarzyk, a wokół niego tlą się waniliowe kadzidełka. Napisałem też do prasy, a jutro wpada premier uścisnąć ci grabę. Czy tam stopę właśnie. Nie lepiej, zamiast przerzucać się listami osiągnięć, pogadać na temat emocji, które wyzwoliły w nas kolejne etapy gry? Przekazać kumplom co lepsze patenty, zamiast drwić z tego, że dany tytuł robi im z kufra ogólno pojętą jesień średniowiecza?

Pycha oprócz tego, że może uczynić nas irytującym rozmówcą, niesie ze sobą pomniejsze zagrożenia – zawodowe, że tak powiem. Niejeden gracz, zbyt ufny we własne umiejętności, skarcony przez grę kończy wczytując ostatni save point. Niejeden uczestnik turniejów, zbyt pewny siebie po serii łatwych pojedynków, popełniał szczeniacki błąd i lądował poza stawką. Mówi się, że pokorne ciele dwie matki ssie – nie wiem, jak to z tym ssaniem jest, wiem za to na pewno, że takie cielę o wiele rzadziej wczytuje stan gry, a i z pojedynków sieciowych częściej wychodzi obronną racicą.

Na koniec zostawiłem sobie najbardziej irytujące oblicze pychy. Grzechem tym plamią się wszyscy ci, którym blamaż porażki po prostu nie mieści się w głowach i aby go uniknąć, gotowi są wyjść z meczu podczas jego trwania. Wtopiona partyjka tak straszliwie godzi w ich dumę i statystyki, że niszczą przyjemność z zabawy tym, którym akurat dopisało szczęście czy umiejętności. Zaraza na wasze plemię, quitterzy!

CHCIWOŚĆ

Mówi się, że od przybytku głowa nie boli. Jeżeli o nasze hobby idzie, zaryzykuję tezę, że owszem, może zaboleć. Zbytnie nachomikowanie gier często sprawia, że rozcieńcza się ich wartość, że gubi się gdzieś ich duszę. Chciwi gracze próbują złapać za ogon zbyt wiele srok na raz i w efekcie nie wrzucają do rosołu żadnej. Zanim zgłębią jedną pozycję na tyle, by oddać jej sprawiedliwość, chwytają już za następny tytuł. Bo ciekawych nowości jest przecież zawsze na pęczki.

Pragnienie samorealizacji i akceptacji wraca również jako przyczyna odpływania tych graczy, którzy dla achievementów czy trofeów gotowi są odmówić imprezki czy radosnego hasania z psem po łące

Do tego dochodzi zwykły brak czasu, by obdarzyć należytą miłością wszystkie te sprzęty, które udało się usypać w ładną kupkę pod telewizorem, a gry do których wyłażą z każdej szuflady i szafki (a w zamrażalniku zalega Lost Planet). Nie wiem jak wy, ale czasami, w bardziej żyznych momentach życia mam syndrom osiołka, któremu w jeden czytnik dano siano, a z innego wystaje owies. W takich momentach, po długich chwilach rozkminki, zwykle kończę włączając jakiś film i tyle mnie w cyfrowych światach widzieli.

Chciwość to również furtka do powracającego w tym tekście jak zły szeląg piractwa. A wystarczy tylko z odpowiednią dawką pieczołowitości podchodzić zarówno do wyboru nowych tytułów, jak i ich masterowania. Bardzo groźnym demonem na usługach chciwości jest imć hype, miejcie więc baczenie na tego drania. Nie zawsze gra jest taka piękna, jak ją spece od public relations malują.

GNIEW

Znany również jako #@&$! lub „pogromca padów" – najczęstszych jego ofiar. Ileż to Wielkiemu Elektronikowi ducha winnych kontrolerów zostało roztrzaskanych na ścianach, wtartych w dywan, wywalonych przez okno, pogryzionych lub skopanych? Ileż ekranów zostało oplutych, ud obitych i domowników obszczekanych? Gniew bardzo często idzie w parze z naszym hobby, równie często naciągając nas na dodatkowe, niepotrzebne wydatki. Nie wszystkim gracz klnący na zbitek pikseli wydaje się wystarczająco zabawny, by przejść nad takim burzliwym obrazkiem do porządku dziennego.

Gniew jest złym doradcą i nie pomoże zetrzeć uśmieszku konsoli po tym, jak po raz kolejny wtarła nam w twarz napis „game over". Głownie dlatego, że konsole się nie uśmiechają, ale również z bardziej prozaicznego powodu – gracz naładowany negatywną energią umniejsza swoje szanse w kolejnym podejściu do ciężkiego momentu w grze, przez swoją niecierpliwość zapominając o myśleniu (choć z drugiej strony, w Red Faction: Guerrilla akurat to mi pomagało, hehe). W momentach słabości trzeba pada odłożyć, wyjść na balkon, upiec babeczki, machnąć kilka pompek czy ochłonąć w jakikolwiek inny sposób. Gry z założenia mają być czynnikiem relaksującym, a kiedy górę bierze gniew, to znaczy, że w którymś miejscu coś nie trybi – albo to pozycja nie dla nas, albo mamy zły dzień, ewentualnie zupa była za słona. W każdym razie, dobrze jest tutaj brać przykład z Eskimosów, powtarzać sobie „goosfraba" i do problemów podchodzić z zimną głową. Nawiasem mówiąc, ci Eskimosi, gdyby tylko mieli prąd w swoich igloo, rządziliby pewnie na leaderboardach każdej gry.

NIECZYSTOŚĆ

Przyznam szczerze, że z tym grzechem miałem największy kłopot, jeśli idzie o zaciągnięcie go na nasze podwórko. Ględzenie o tym, jak to niedobrze zdradzać chlebak z klockiem czy ucinać sobie krótkie romanse z piecem, byłoby, delikatnie mówiąc, równie inteligentne, co krojenie sera wałkiem. W końcu jednak problem udało mi się obejść na przysłowiowego Jana, kiedy założyłem, że do tematu podejdę w sposób bezczelny. Czyli dosłowny.

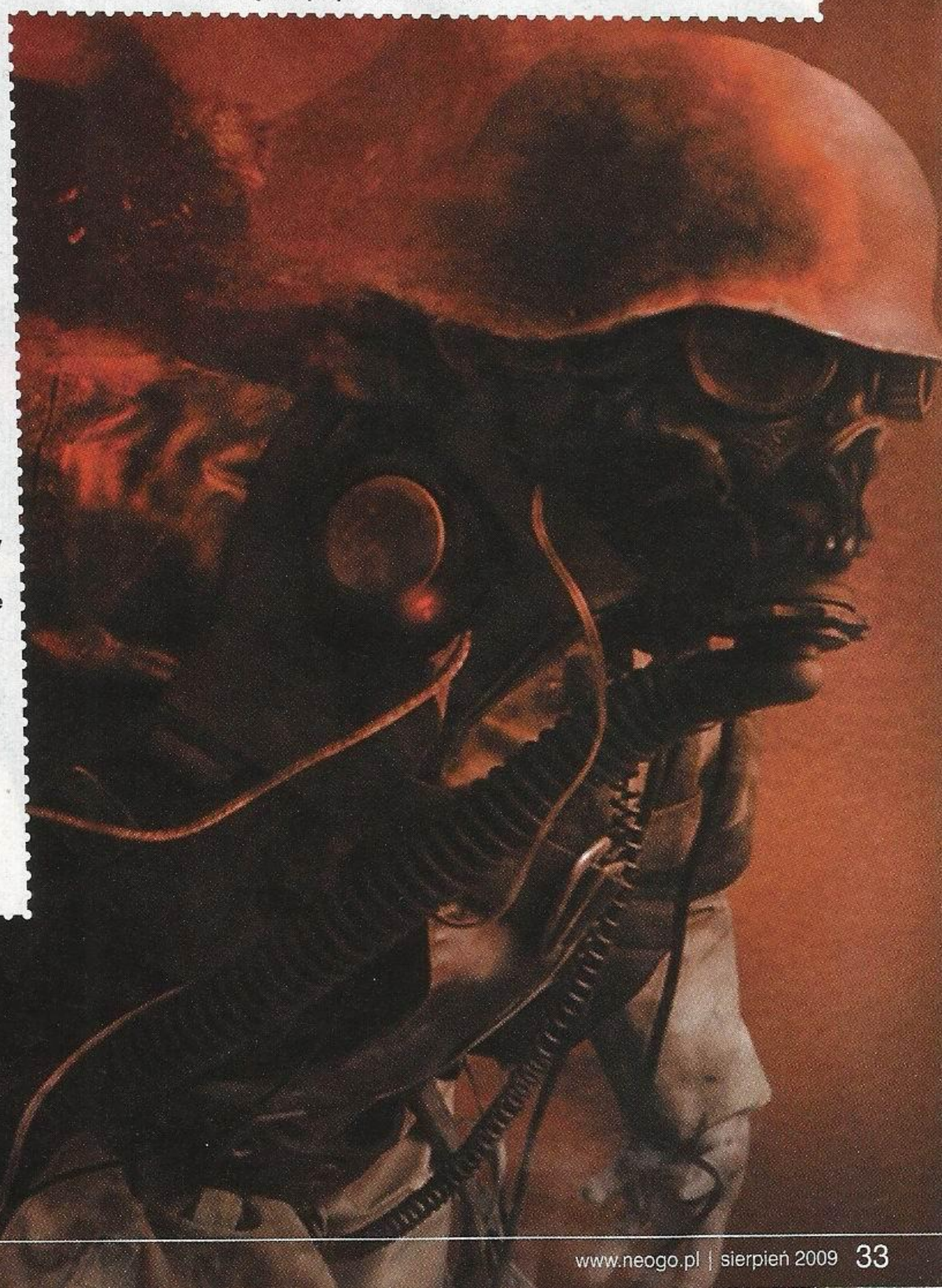
Drodzy bracia i siostry w graniu, dbajcie o swoje maszynki. Mówię to szczególnie do gościa, od którego przed laty kupiłem, za pomocą popularnego serwisu aukcyjnego, kieszonsolkę GameBoy Advance. Że posiałeś klapkę – rozumiem, ponoć zdarza się to ludziom nagminnie. Jednak nagminnym nie jest, a przynajmniej mam taką szczerą nadzieję, trzymanie konsoli w cholernej lodówce! A do takiego wniosku doszedłem, oglądając zakup zasyfiony jakby przed chwilą wydobyto go z owocowej galaretki. Sam zresztą nie powinienem ciskać pierwszym kamieniem, bo z tego, co ostatnio zebrałem z Xklocka, mógłbym zrobić poduszkę. Na swoją obronę mam obietnicę poprawy i fakt, że u wielu znajomych widziałem sprzęty pożółkłe czy ozdobione smugami pochodzenia których nie chcę się nawet domyślać. Prawda, częste mycie skraca życie, a konsola też człowiek, jednak z zatkanymi wywietrznikami daleko nie zajedzie (a w serwisie będzie niesmak i konsternacja). Warto też pomyśleć o przyszłych właścicielach naszych sprzętów – choćby po to, by uniknąć negatywnego komentarza, wiecie gdzie (pan od GBA może już usiąść, przebaczam łaskawie).

Uff, nieco to naciągane było, ale chyba udało mi się wybronić z sideł, które przecież sam na siebie zastawiłem. W dodatku nawet morał się znalazł, wymęczony bo wymęczony, lista grzechów jest już jednak kompletna.

SŁOWO NA NIEDZIELĘ

Witam pod ostatnim śródtytułem. Skoro tutaj dotarliście, istnieje spora szansa, że mnie tu jeszcze wpuszczą. Oznaczałoby to bowiem, że udało mi się Was choć trochę rozbawić (lub że podróż autobusem jest naprawdę długa). Jeżeli ponadto powyższe wywody skłonią Was do własnych rozmyślań i doprowadzą do tego, że staniecie się lepszymi graczami, to serce me z radości wyskoczy z piersi (w przenośni, oczywiście, mam zamiar go używać jeszcze przez jakiś czas).

Siedem opisanych grzechów to pułapki naszego hobby, sidła mogące je na dłuższą metę uprzykrzyć. To siedem demonów, blisko związanych z istotą tego, czym jesteśmy – tylko ludźmi. Ludzie to jednak wyjątkowa rasa (bo w RPGach zawsze mają jakieś luźne bonusy) i w pakiecie z demonami dostają środki do ich zwalczania. Pamiętajcie o tym, bo tę siódemkę da się zmarginalizować. W przeciwnym razie przyjdzie do Was John Doe i będzie po ptokach. //Sasori



EA SPORTS™

JUŻ GRANE!

W ELECTRONIC ARTS KILKA LAT TEMU ZMIENIŁA SIĘ FILOZOFIA TWORZENIA GIER. ZMIENIŁO SIĘ TEŻ PODEJŚCIE SZEFÓW KONCERNU DO FIRMOWANYCH PRODUKTÓW. GRA SPORTOWA NIE MOŻE MIEĆ CO ROKU JEDNEGO NOWEGO I MOCNO REKLAMOWANEGO BONUSA. NOWOŚCI – OWSZEM, ALE POZA TYM MUSI STAĆ NA TWARDYCH FUNDAMENTACH GRYWALNOŚCI

FIFA 08 DAWAŁA NIEZŁY POSMAK TEGO, CO MA NADEJŚĆ. FIFA 09 BYŁA PRZYSTAWKĄ PRZED GŁÓWNYM, TEGOROCZNYM DANIEM. FIFA 10 NASYCI WSZYSTKICH FANÓW FUTBOLU

INFO
DEVELOPER: EA SPORTS
WYDAWCA: ELECTRONIC ARTS
TERMIN: PAŹDZIERNIK 2009
KONSOLA: XBOX 360, PLAYSTATION 3

FIFA 10

Osiem milionów. Ogólnoświatowa sprzedaż FIFA 09 dobija właśnie do ośmiu milionów egzemplarzy. Ocena krytyków według serwisu Metacritic (wyciągającego średnią z ogólnoświatowych ocen) to 87 na 100 i jest o dziesięć punktów większa, niż konkurencyjnego Pro Evo 2009. Peter Moore, obecny szef EA Sports, z pewnością siebie daje do zrozumienia, że w tym roku liczy na średnią ocenę przewyższającą upragnione 90 procent.

Po kilkunastu godzinach spędzonych z FIFA 10 mogę powiedzieć, że charyzmatyczny lider sportowego oddziału EA z tatuażem Halo 2 na ramieniu najprawdopodobniej osiągnie swój cel. FIFA 10 zapowiada się, po raz kolejny, na najlepszą odsłonę serii, ale także, dzięki wprowadzonym nowościom, na kolejny przełom w piłkarskich symulacjach.

Powraca arena jako miejsce treningowe – można ustawić na przykład mecz 11 na 2 graczy i ćwiczyć do bólu wrzutki, albo skoncentrować się na stałych fragmentach gry. Wbrew pozorom nie są takie trudne.

ERA NOWOŻYTNA

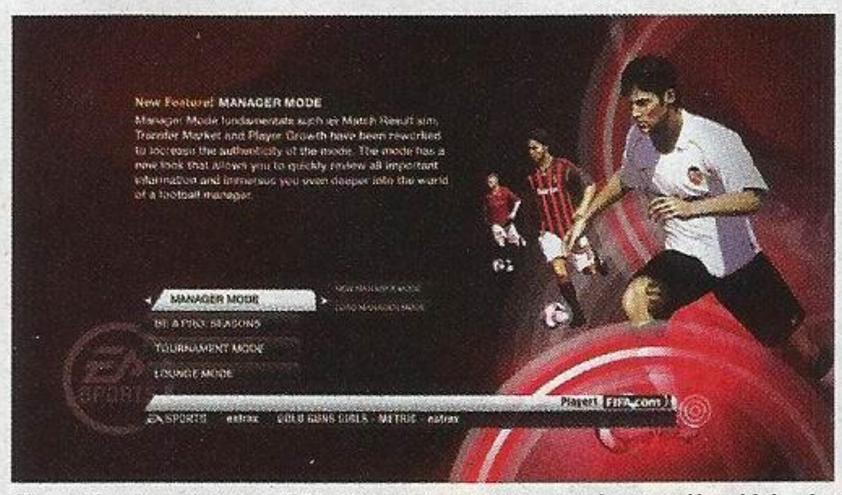
Jak to się stało, że kultowe i bezsprzecznie rządzące na PSX i PlayStation 2 Pro Evolution Soccer zostało pokonane przez odwiecznego rywala? Przecież jeszcze kilka lat temu FIFA była raczej typowym przykładem „Imperium Zła", czyli dawnego Electronic Arts. Dziś nie tylko EA dostarcza dobre, dopracowane i wysoko oceniane gry, ryzykuje z nowymi tytułami (Dead Space, Mirror's Edge) ale także w pocie czoła szlifuje swoje sportówki, pośród których największą gwiazdą jest naturalnie FIFA. A Konami… Cóż, nie od dziś mówi się w branży o „japońskim betonie konsolowym", czyli niechęci japończyków do wprowadzania radykalnych zmian w swoich seriach. Przykłady? Gran Turismo, Monster Hunter, PES właśnie, albo choćby Resident Evil. Wiecie, że mam rację.

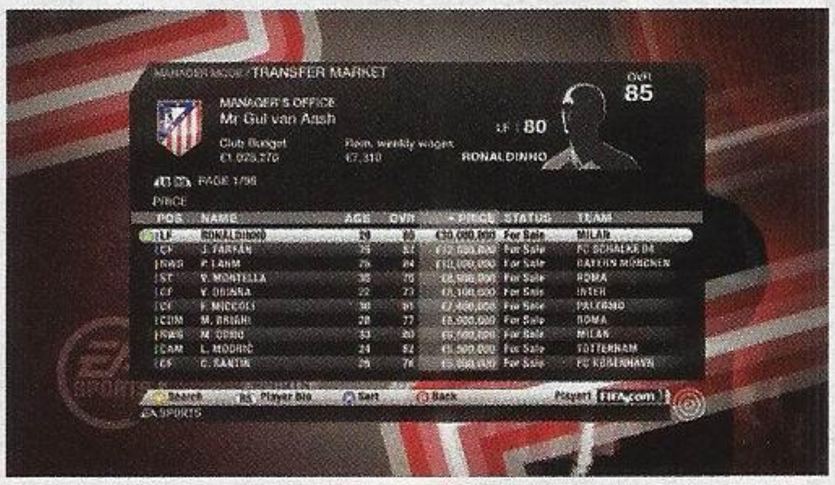
W tym roku największe nowości to pełna swoboda ruchu w 360 stopniach, kreator własnych rzutów wolnych, przemodelowanie i urealnienie trybu menadżerskiego

Cofnijmy się jednak do początków nowej filozofii tworzenia FIFA. Na czele ekipy odpowiedzialnej za FIFA 10, której bazą jest zachwycający kompleks w kanadyjskim Vancouver, stoją Szkot i Anglik. Poznajcie Gary'ego Patersona i Davida Ruttera – dwóch fachowców odpowiedzialnych za zmianę oblicza serii. Znamiennym jest fakt, iż obaj panowie przed przejściem do EA Sports, pracowali przy menadżerach piłkarskich – Paterson zaczynał w Codemasters, gdzie współtworzył LMA Manager, zaś Rutter ma co nieco wspólnego z kultowym Championship Managerem. Jeszcze bardziej zadziwiającym jest fakt, iż zarówno Rutter, jak i Paterson wyrażają się w samych superlatywach o poprzednich inkarnacjach Pro Evo, twierdząc, iż w czasach dominacji PlayStation 2 była to bezsprzecznie najlepsza konsolowa piłka nożna, w którą grali często, nawet maniakalnie, a i dziś są bardzo ciekawi tego, co pokaże Konami z nowym PESem.

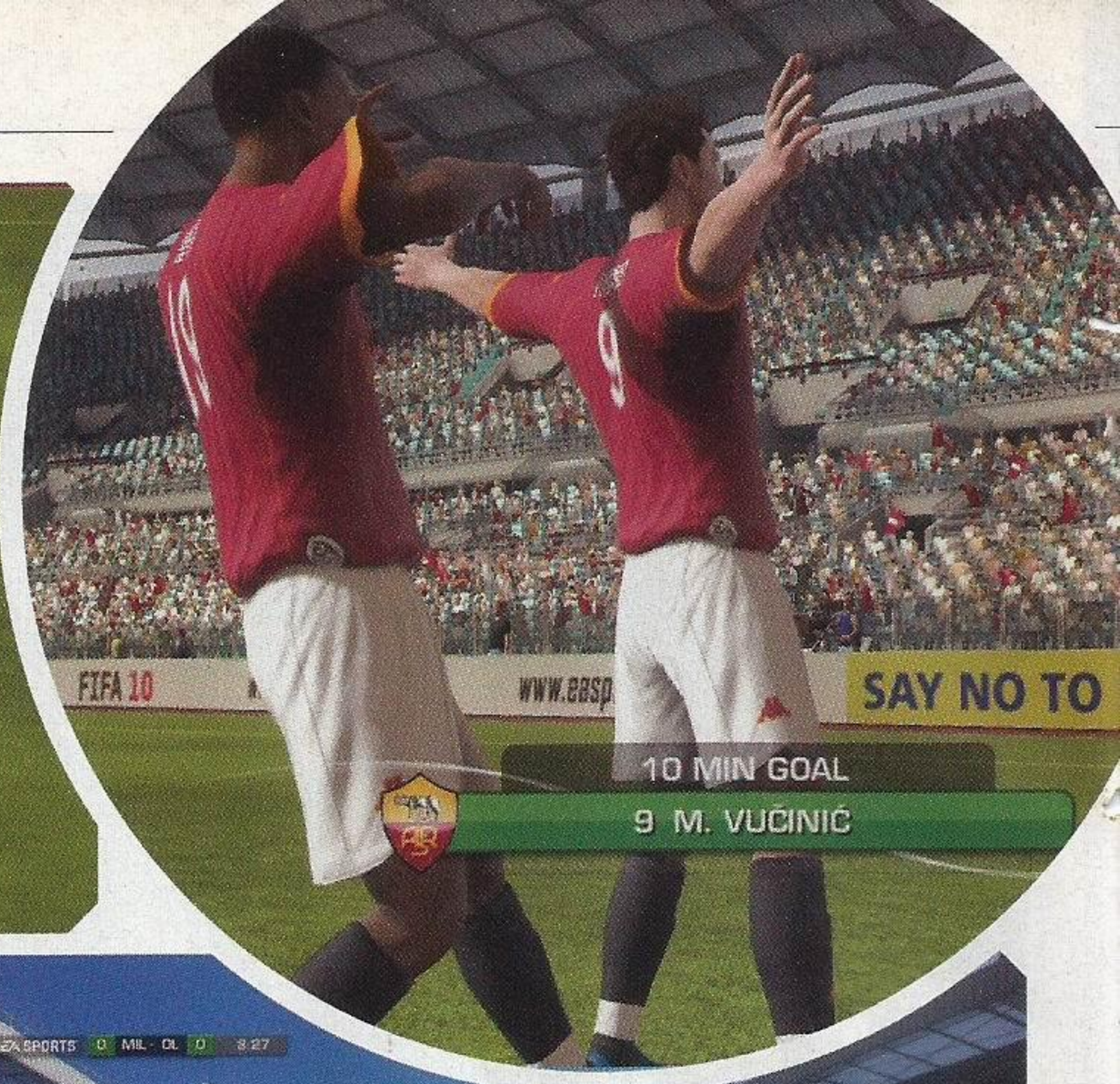
W 2005 roku Paterson przybył do EA Sports pracować przy Total Club Manager, czyli wcześniejszej inkarnacji obecnego FIFA Managera. Jego zadaniem, podobnie jak przy LMA Manager, miało być programowanie kodu gry w taki sposób, by trójwymiarowa symulacja meczu dawała realistyczne wyniki. Patterson dostał do swojej dyspozycji w pełni działający trójwymiarowy silnik gry piłkarskiej, żywcem wyciągnięty z FIFA 06. Wiedziony ciekawością zaczął przyglądać się fragmentom kodu. Nie do końca spodobało mu się to, co zobaczył – na przykład skuteczność strzału bazowała jedynie na atrybutach (statystykach) piłkarza, a nie zarówno na atrybutach, jak i specyficznej sytuacji, w jakiej znajduje się gracz. Grą rządziły skrypty, a nie fizyczne uwarunkowania dające przewagę jednemu z piłkarzy na podstawie odpowiednich obliczeń. Przeanalizował więc cały kod i wystosował ogromny manifest do teamu odpowiedzialnego za kolejną wersję FIFA na temat tego, co jego zdaniem należałoby zmienić w kodzie gry. Dzięki temu został zaproszony do współpracy nad FIFA 07 w wersji na PS2 i Xboxa.

David Rutter pojawił się w firmie w sierpniu 2007 roku i miał zastąpić poprzedniego produdenta FIFY – Joe Bootha. Jak twierdzi, przełomowe było spotkanie z szefami brandu i rozmowa, na której padło stwierdzenie: „Jak możemy przekonać





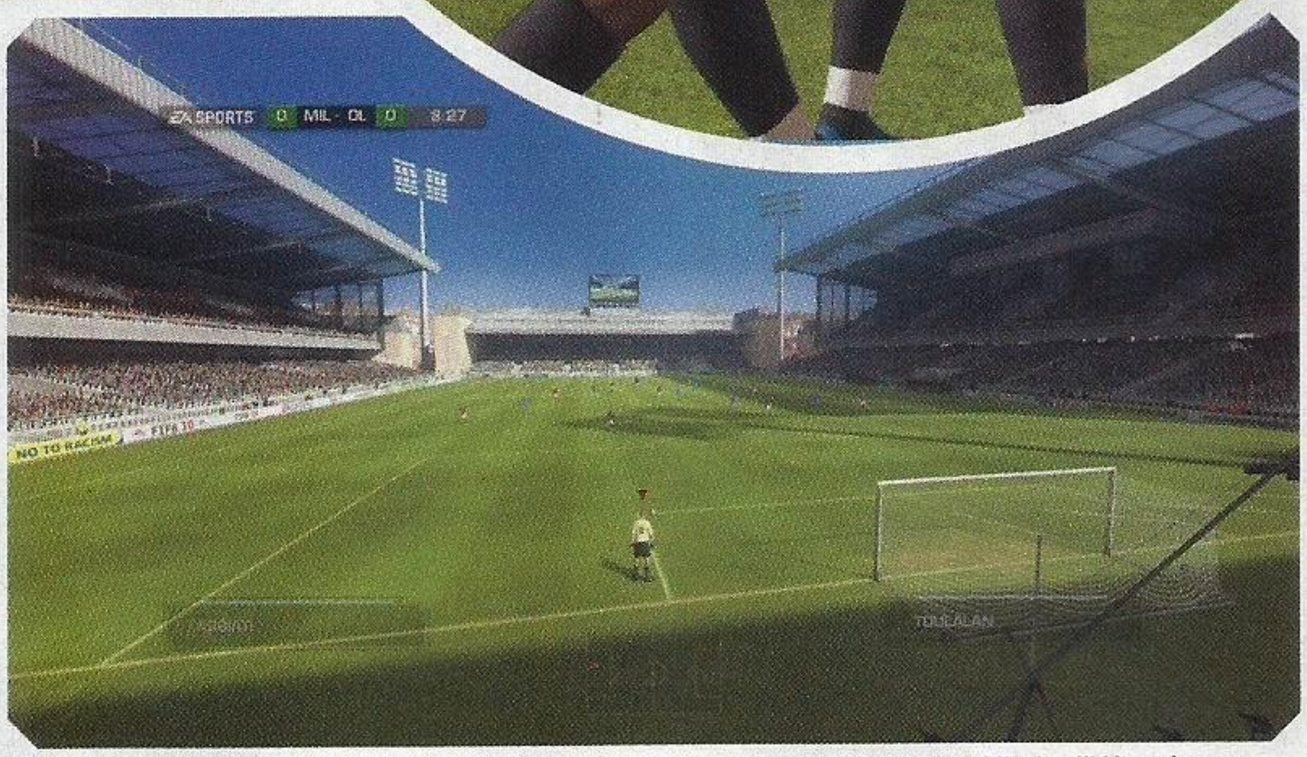
Obaj główni producenci FIFA 10 mają korzenie w grach menadżerskich – być może stąd spory nacisk na usprawnienia. Lista zmian jest ogromna, ale główne założenie jest takie, że bawiąc się tym trybem mamy poczuć się jak prawdziwy menadżer klubu piłkarskiego, a do tego grającego w realistycznie odwzorowanej lidze i działającego na jak najbardziej przypominającym prawdziwy rynku transferowym.



Sędzia pokazuje przywilej korzyści – gramy dalej. Ten element dobrze skodowano i faktycznie gra jest płynniejsza, niż w poprzedniej wersji, choć czasem „ref" czeka za długo z gwizdaniem po ponownej stracie piłki. Co z czasem może irytować.

wszystkich, że FIFA może być tak dobra jak Pro Evo? Jedynym sposobem jest stworzenie naprawdę świetnej gry". Wspólnie doszli do wniosku, że należy skupić się nad silnikiem gry; wrócić do korzeni i zaprojektować niemal wszystko od nowa. Rutter i Paterson zaczęli działać razem i opracowali kilkuletni plan mający na celu zmianę oblicza serii.

Gra postała podzielona na dwanaście składników, takich jak podania, strzały, fizyka piłki, dryblowanie, zachowanie bramkarzy – każdego roku producenci, testerzy i sami gracze oceniają je, a na podstawie tego nadawane są priorytety dalszych szlifów. Rutter i Patterson przyjęli następujący model: 70 procent mocy przerobowej teamu idzie na dopracowanie obecnych już w grze elementów, a pozostałe 30 procent na wprowadzanie nowości. Dzięki temu od dwóch lat każda kolejna inkarnacja FIFA zachowuje pewną ciągłość, eliminowane są błędy i niedoróbki poprzednich wersji, a kolejne nowości wprowadzane są z głową i bez pośpiechu. Marzeniem Ruttera jest wprowadzenie do gry możliwości stuprocentowego kierowania bramkarzem, niczym dowolnym zawodnikiem z pola, ale przy tym tempie rozgrywki nie sądzę, żeby było to realne. Choć kto wie, co wymyślą tęgie głowy z EA Sports.



Stadiony po raz kolejny wyglądają zachwycająco, a można je docenić na przykład przy wybijaniu piłki bramkarzem. Trójwymiarowa publika reaguje na to, co dzieje się na boisku, ale ciągle jeszcze są to w miarę proste ludki. Meksykańskiej fali doczekamy się pewnie wraz z kolejną generacją konsol.

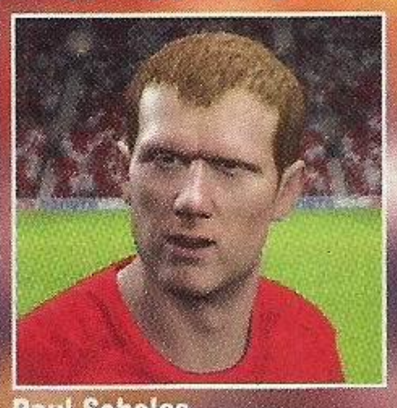
WSPÓŁCZEŚNI GLADIATORZY

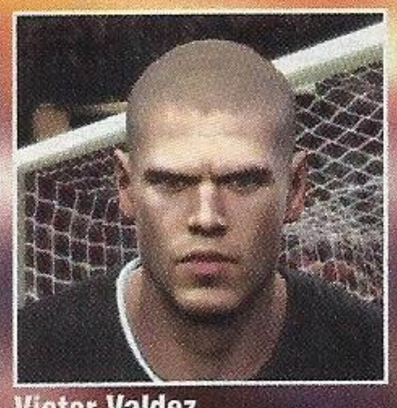
Przez wiele lat twarze piłkarzy z serii FIFA stanowiły obiekt drwin i żartów, szczególnie fanów PESa. Nam też wiele razy zdarzyło się określić ich mianem „cierpiących na dziwną chorobę skóry". Czasy się zmieniły i futboliści bardzo przypominają swoje żywe odpowiedniki. Oto przykładowe zrzuty bezpośrednio z replayów (na ogół po utracie bramki, stąd lekko załamane miny). Mało tego, przekonaliśmy się, że działa mimika twarzy (strzelają miny, uśmiechają się, przewracają oczami), a także falują im włosy, jeśli któryś ma nieco dłuższe niż Victor Valdez czy nowy nabytek Realu Madryt – Karim Benzema (który, swoją drogą, ma w grze zachowany fachowy przedziałek). Prawda, że ładne?

Xavi Hernandez

Francesco Totti

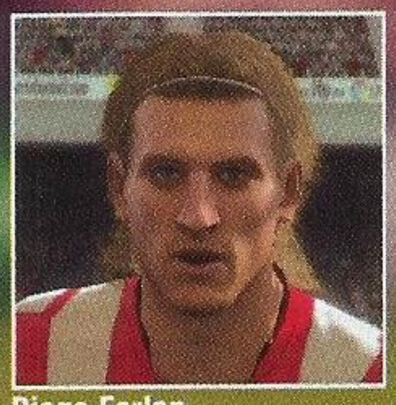
Edwin van der Saar

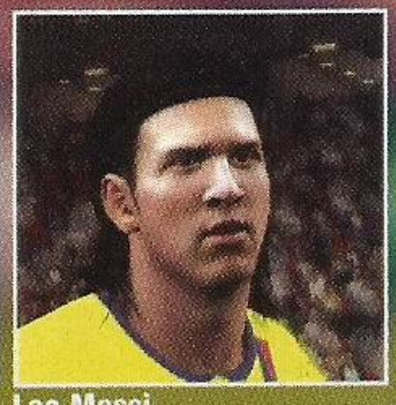

Paul Scholes


Victor Valdez

Dirk Kuyt

Ronaldinho

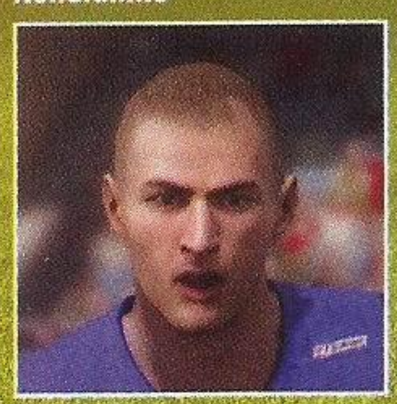

Diego Forlan


Leo Messi

Gennaro Gattuso

Xabi Alonso

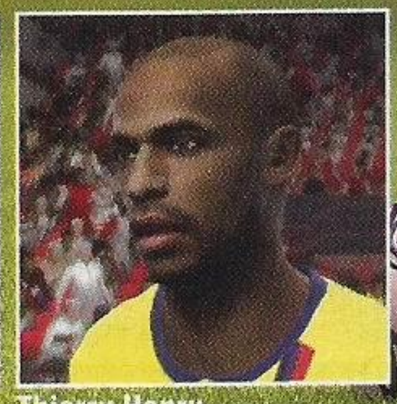
Maxi Rodriguez


Karim Benzema

Andrea Pirlo

Simao Sabrosa

Simone Perotta


Thierry Henry

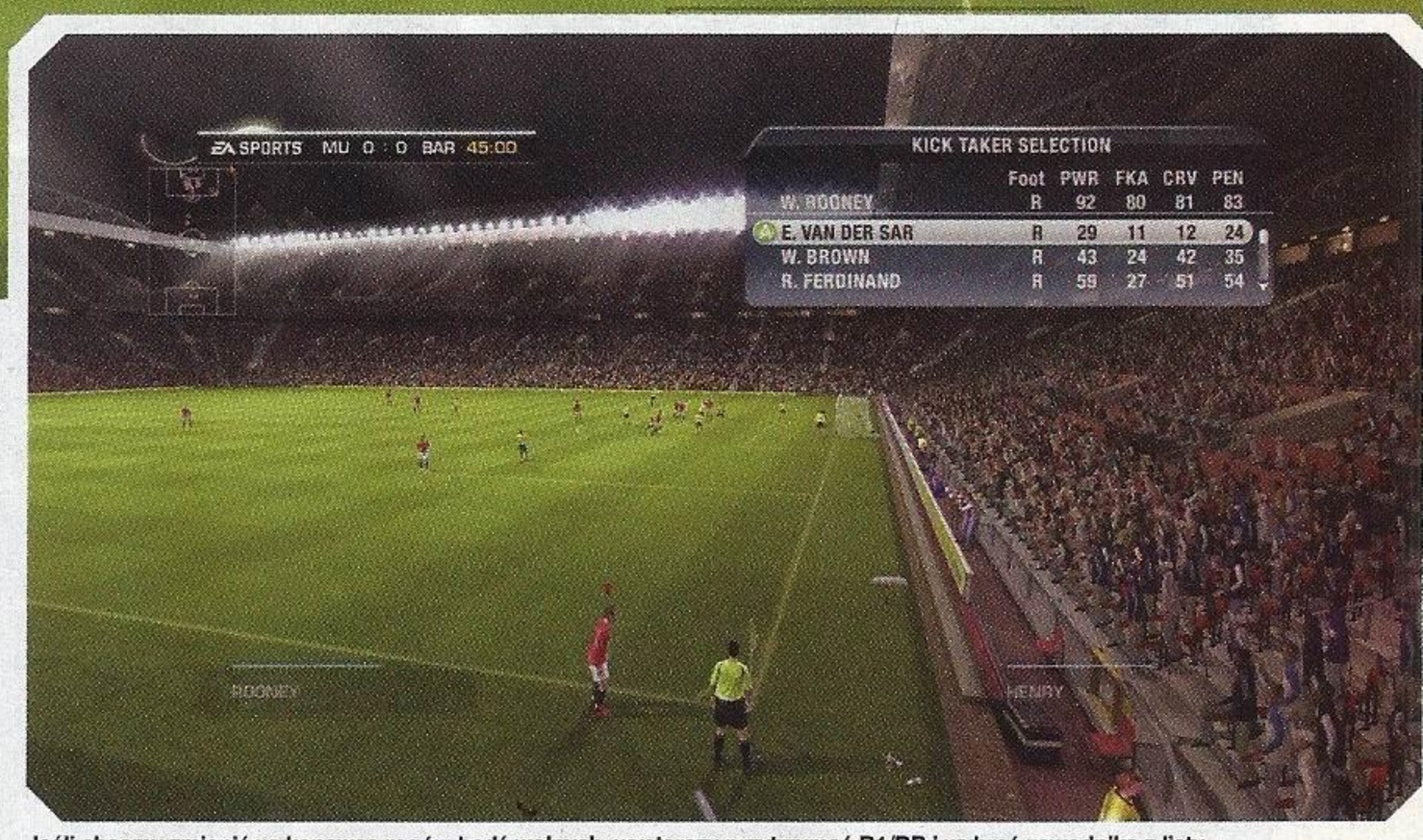
Fernando Torres

KICK-OFF

Dwie ekipy wychodzą na boisko pośród tumultu fanów, asystenci sędziego ustawiają się na liniach, arbiter gwiżdże i zaczyna się wielkie piłkarskie święto. Moje pierwsze zetknięcie z FIFA 10 jest bardzo podobne, jak z 09 – na początku zachwycam się genialną i w mojej opinii nie pobitą przez żadną grę sportową animacją piłkarzy śmigających po boisku. A po chwili zaczynam szukać różnic w stosunku do poprzednich wersji.

W tym roku największe nowości to pełna swoboda ruchu w 360 stopniach, kreator własnych rzutów wolnych, przemodelowanie i urealnienie trybu menadżerskiego. Na to i kilka innych drobiazgów poszło wspomniane 30 procent mocy teamu. Pozostałe 70 procent wykorzystano na poprawki, szlify, dokręcanie śrubek, bo choć FIFA 09 niewątpliwie jest świetną grą, to jednak nie pozbawioną niedoróbek. A zatem poprawiono ustawianie się graczy na boisku (jest w dużej mierze zależne od suwaków ustawianych w menu; czy chcemy, by drużyna szybko wychodziła z kontrą, czy murowała bramkę), w dalszym ciągu można także uderzając w R1/RB dać sygnał najbliższemu zawodnikowi do biegu, by następnie podać mu piłkę. Lub nie. W każdym razie drużyna po dostosowaniu ustawień do swoich preferencji faktycznie chodzi jak w zegarku; zawsze jest komu zagrać piłkę, a jeśli chcemy, by cała paka siedziała na połowie przeciwnika – można ich do tego zmusić.

Gra ciałem jest obłędna; pełno tu przepychanek, trzymania się za koszulki, bodychecków, wywrotek, spektakularnych upadków po ostrych faulach



Jeśli chcemy zmienić wykonawcę rogów bądź wolnych, wystarczy przytrzymać R1/RB i wybrać zawodnika z listy. Widać też jego statystyki: siłę, dokładność rzutów wolnych, podkręcanie i skuteczność przy rzutach karnych.

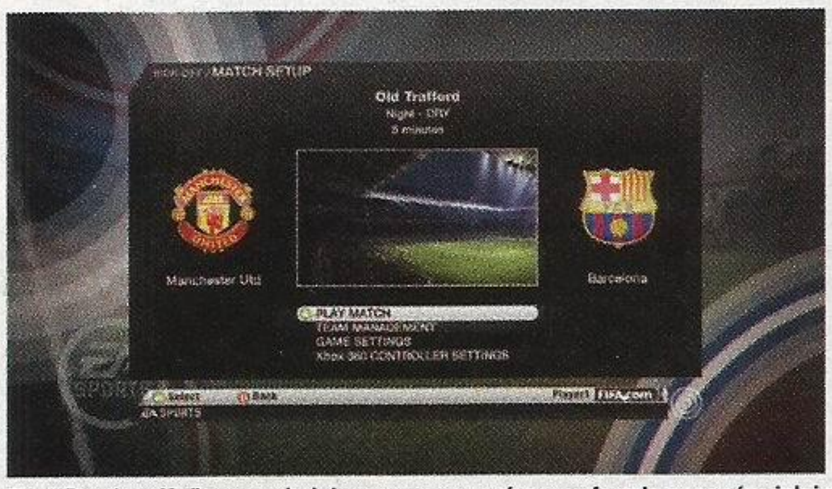
W FIFA 10 mamy lepsze podania na dobiegnięcie, znacznie szybsze górne piłki, gra ciałem jest obłędna; pełno tu przepychanek, trzymania się za koszulki, bodychecków, wywrotek, spektakularnych upadków po ostrych faulach. Można też wykonywać szybkie rzuty wolne, bezpośrednio z widoku, na którym gramy mecz (czyli najprawdopodobniej kamery Tele).

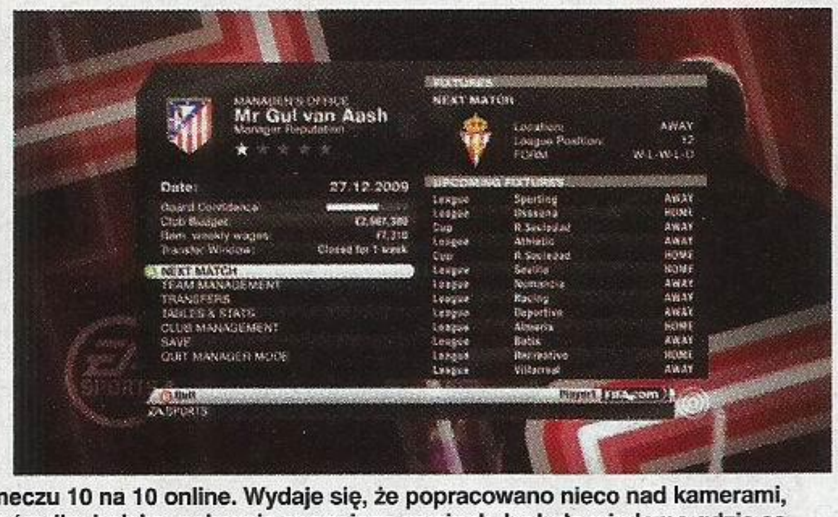
Ważną zmianą jest całkowicie nowy zestaw procedur odpowiadających za przyjmowanie piłki. I działa tak, jak na prawdziwym boisku: nie zawsze

NIE MA LEKKO!

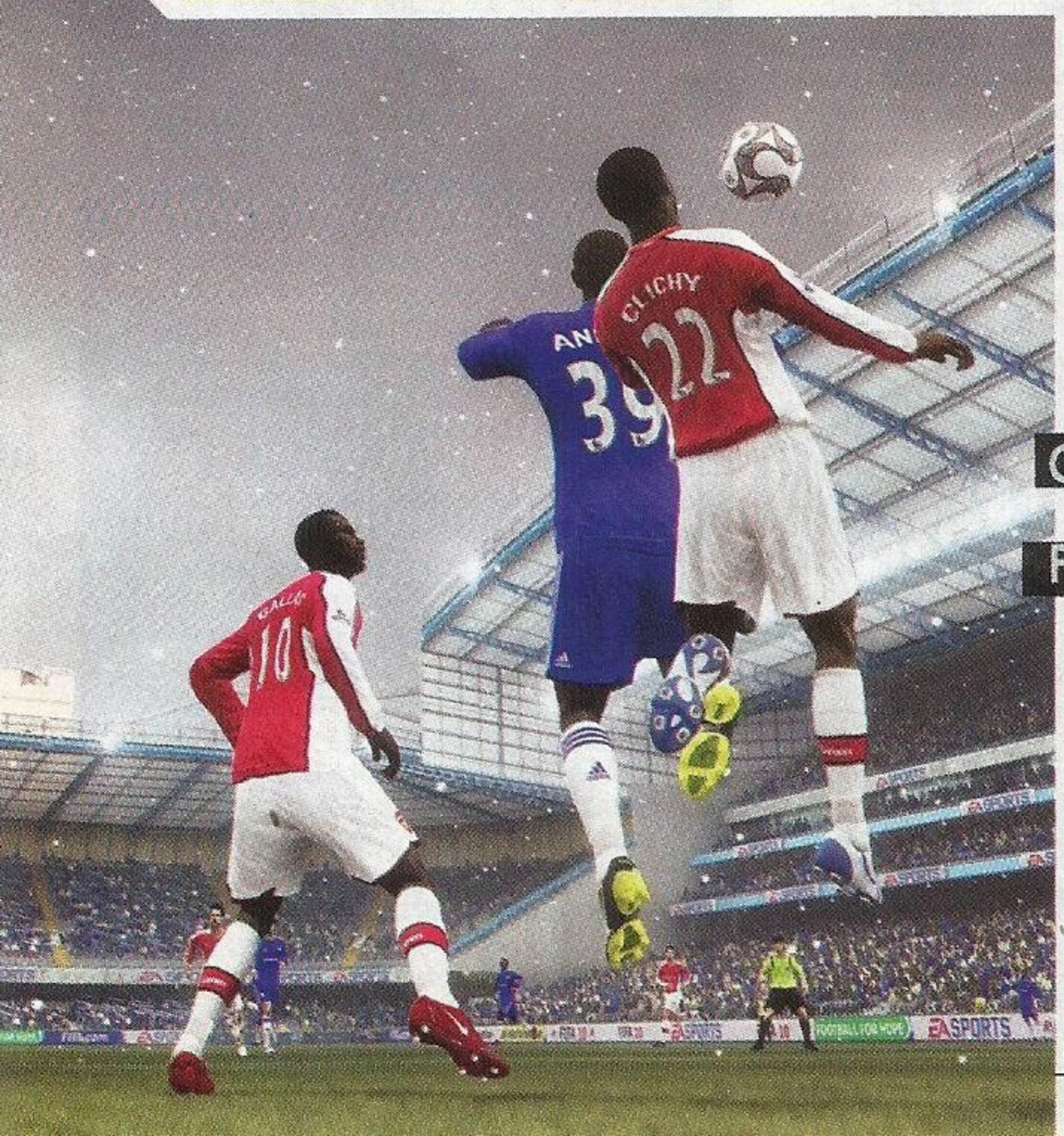
Czasy, w których FIFA jako prosta gra zręcznościowa stanowiła alternatywę dla bardziej „symulacyjnego" PESa dawno już odeszły w niepamięć. Gdy posadzi się przed FIFA 10 dwóch gości, którzy pierwszy raz mają joypad w rękach i wyjaśni im podstawy (przycisk podania dolnego, górnego i strzał), jestem pewny, że będą znakomicie się bawić. Z drugiej strony, gdy solidnie przysiadłem na kilka wieczorów i zacząłem zagłębiać się w niuanse ustawień piłkarzy, ćwiczyć rzuty wolne, eksperymentować ze sterowaniem i próbować odpalić skillowe ruchy, włosy zjeżyły mi się na głowie. To jest olbrzymia, potwornie rozbudowana gra i jeśli ktoś ma zamiar ogarnąć całość, będzie potrzebował bardzo, bardzo dużo czasu.

Co prawda na pewno nie zabraknie tutorialowych filmów, które pokażą nowe funkcje i możliwości, ale to zdecydowanie za mało. Mówię poważnie – jeśli ktoś z Was, podobnie jak ja rozczarowany od początku tej generacji konsol PESem, ma zamiar stać się naprawdę dobry w FIFA, a wszystko zdaje się wskazywać na to, iż jest to TA właściwa gra piłkarska na obecnej generacji konsol, lepiej niech nie waha się dłużej i naprawdę rozpocznie trening jak najszybciej. Na przykład czy wiecie, że udany strzał „z bańki" nie zależy od rozpaczliwego mashowania po przyciskach zaraz po wrzutce, ale od wywalczenia pozycji i timinigu (najlepiej wcisnąć strzał w momencie, w którym dograna piłka zaczyna opadać), a można także wybrać (dociskając odpowiedni przycisk) czy piłkarz ma uderzać w dół bramki, czy w okienko?





Be A Pro (poniżej) po raz kolejny powraca zarówno w formie sezonów, jak i meczu 10 na 10 online. Wydaje się, że popracowano nieco nad kamerami, które bez potrzeby nie przybliżają się do zawodnika, a jeśli ten znajduje się w środku boiska, pokazują spory jego wycinek, by było wiadomo gdzie są inni gracze. Przy zbliżeniu się do pola karnego, włącza się efekt „rybiego oka", jest bicie serca, zoom na prowadzącego piłkę. Także sterowanie w 360 stopniach w tym trybie daje spore pole do popisu dobrym dryblerom.



w grach piłkarskich poruszaliśmy się zawsze w ośmiu kierunkach, czyli czterech podstawowych (czyli: góra, dół, lewo, prawo) oraz ich czterech wariacjach (np. góra-prawo). FIFA 10 łamie tę konwencję oferując pełną swobodę kontroli nad piłkarzami. Czy różnica jest odczuwalna? Hmm. Na początku – niespecjalnie. Dopiero, gdy odpaliłem FIFA 09 i zacząłem porównywać, rzecz stała się jasna – nie ma powrotu, a narodził się właśnie nowy standard. Kontrola jest faktycznie o wiele bardziej precyzyjna; szczególnie, gdy weźmie się pod uwagę zaawansowaną detekcję kolizji, z jaką mamy do czynienia w FIFA 10. Rzeczy niemożliwe wcześniej stają się tutaj możliwe, jak choćby prześlizgnięcie się wąskim korytarzem między dwoma obrońcami, czy udane dryblowanie tuż przy linii autu. Naturalnie taka swoboda wymaga wielu treningów, ale efekty są zadziwiające.

Według zapowiedzi sporo pracy miało iść w reakcje bramkarzy. Na razie zachowywali się znacznie bardziej agresywnie i szybko wychodzili do piłek, ciężko było też pokonać ich podczas pojedynku 1 na 1, ale na wszystko są sposoby. Gdy goalkeeper pędził jak szalony w moją stronę – lob, albo jak najlżejszy, a przez to bardziej precyzyjny, „szczur" w długi róg. Autorzy twierdzą coś wręcz przeciwnego, że nie będzie tak łatwo ich lobować – na razie było łatwo. Poza tym niby bronią dobrze i pewnie, ale czuć, że jeszcze nie jest to tak zbalansowane, jak być powinno; zdarzy im się puścić szmatę. Chociaż nieźle wygląda rozpędzony Buffon wślizgujący się wyprostowanymi nogami w napastnika tuż przy linii pola karnego.

Strzały w FIFA to często wielka zagadka, szczególnie dla osób od lat przyzwyczajonych do Pro Evo. Mam jedną radę – odpuśćcie na początku mocne uderzenia; w wielu sytuacjach wystarczy „pyknąć" przycisk odpowiedzialny za kopnięcie w stronę bramki. Słuchając tego, co mówi Paterson na temat strzałów można naprawdę złapać się za głowę, bo liczone przez konsolę jest tu absolutnie wszystko. Jeśli piłka leci w stronę gracza, gdy ją mocno kopnie, prawdopodobnie przeleci nad poprzeczką. Jeśli podanie idzie z boku, wszystko wskazuje na to, że zawodnik nie trafi jej centralnie, tylko w bok, a przez to nada rotację. W FIFA 10, co podkreślają autorzy, piłka nigdy nie jest przylepiona do nogi zawodnika – on ją tylko prowadzi, zawsze z jakmiś – mniejszym lub większym – wysiłkiem. Świetnie wyszkolony technicznie i dysponujący konkretnym uderzeniem piłkarz, prowadząc kulę i wypuszczając ją przed uderzeniem może „sypnąć" zza pola karnego i zaliczyć siatkę, z kolei defensywny pomocnik – drwal z wiszącym mu na ramieniu obrońcą raczej spudłuje z kilkunastu metrów strzelając po podkręconym podaniu z boku. Trzeba na to wszystko brać poprawkę. Pod tym względem FIFA 10 jest bardzo piłkarska, choć naturalnie zdarzają się mecze, w których pada sześć, czy siedem bramek. Jest mniej poprzeczek i słupków niż w FIFA 09 (tam czasami w meczu potrafiło ich być więcej, niż autów), ale nie jest tak, że nie ma ich wcale.

Arena, czyli po prostu boisko treningowe jeszcze przed menu, na którym wcześniej można było poćwiczyć triki i strzały z perspektywy kamery Pro, została rozbudowana nie tylko o kreator sposobu wykonywania własnych rzutów wolnych (o nim więcej w ramce), ale także o możliwość ćwiczenia stałych fragmentów gry (wreszcie ogarnąłem rzuty wolne i wiem, jak strzelać z nich bramki!)oraz odpalenia meczów treningowych w dowolnych konfiguracjach (1 na 11, 5 na 5, itp.) – co ciekawe, w tym trybie można kosić do woli, bo nie ma sędziego i nikt nie gwiżdże fauli. Nic nie stoi na przeszkodzie by zaprosić kumpla, zdjąć połowę zawodników z boiska i rozegrać kilka zabawnych konfrontacji. Pośród tego bogactwa brakuje mi jednej rzeczy – możliwości zmiany areny na... Halę. Może w kolejnej edycji producenci dostrzegą zapotrzebowanie. Niemniej sama arena to tym razem jakby osobna mini-gra. Bardzo fajny pomysł.

po podaniu gracz stojąc w miejscu klei kulę do nogi, prawda? Czasem na przykład zrobi krok do tyłu, by być w lepszej pozycji. Ciężko to opisać, ale znacznie potęguje wrażenie realizmu. Podobnie jak lepsze AI obrońców; bez dobrego rozegrania akcji trudno wyjść sam-na-sam z bramkarzem. Aha, za skoszenie napastnika bramkarz dostaje czerwoną kartkę!

W FIFA 10 również świetnie wyszkoleni technicznie gracze, kierowani przez konsolę, próbują trików i zaawansowanych dryblingów – oglądanie Christiano Ronaldo (w mojej becie jeszcze w Man United) szalejącego w rogu boiska było niezwykłym uczuciem; podobnie jak wykoszenie go równo z trawą obunożnym wślizgiem, za co mój obrońca złapał czerwoną kartkę. Ważna informacja: konsola nie oszukuje, bo nie ma szans – SI gra na wirtualnym joypadzie i symuluje naciśnięcie przycisków z takimi samymi milisekundowymi przerwami, jak robiłby to prawdziwy gracz. Przytrzymanie L1/LB umożliwia teraz precyzyjne prowadzenie piłki, z delikatnym balansem ciała i zwodami.

Czas na kilka słów o rewolucji w postaci możliwości ruchu w 360 stopniach. Do tej pory

Czasy, w których FIFA jako prosta gra zręcznościowa stanowiła alternatywę dla bardziej „symulacyjnego" PESa dawno już odeszły w niepamięć

Jak wspomniałem na początku, obaj główni producenci wcześniej zajmowali się piłkarskimi menadżerami i być może dlatego Manager Mode przeszedł konkretny lifting, mający na celu zbliżenie gry do rzeczywistości. Zmian i usprawnień ma być ponad 50! Cztery fundamenty, które uległy przebudowie to: realizm, rynek transferowy, rozwój graczy i otoczka, czyli świat wielkiej piłki. Większy nacisk na realizm ma urealnić wyniki pozostałych ligowych meczów bazując na kalkulacjach mocnych i słabych stron drużyn, a nie na losowaniu. Bardzo dużo dzieje się na rynku transferów, na którym gracz nie jest już jednym aktywnie działającym menedżerem, a piłkarze to nie bezwolne kukły – przy transferze biorą pod uwagę nie tylko kasę, ale również prestiż klubu, możliwość rozwoju, czy to, z kim przyjdzie im grać w jednej drużynie. Do tego inne kluby zabiegają o co lepszych graczy, obserwują ich, wysyłają swoich zwiadowców – rynek transfrów szaleje i jest na bieżąco uaktualniany. Kierowane przez konsolę kluby rotują kadrą i zmieniają formacje w zależności od tego, czy na ich stadion przyjedzie Real Madryt, czy Levadia Tallin. Ups.

Detekcja kolizji po raz kolejny uległa poprawie – z dużą pewnością można próbować wygarnąć piłkę zawodnikowi bez wycinania go w polu karnym.

SUMA WSZYSTKICH STRACHÓW

W 2004 roku Thierry Henry pojawił się na okładce PESa, a przy okazji poinformował swoich fanów, że od dziesięciu lat związany jest z Pro Evo – zaczynał jeszcze z japońskim importem na PSX, a PES to jest właśnie to, na co wszyscy fani futbolu powinni zwrócić uwagę. Pięć lat później sytuacja diametralnie się zmieniła. Mam wrażenie, że FIFA na obecnej generacji konsol odjechała już na tyle, że PES nie będzie w stanie jej doścignąć. Zdają się potwierdzać to bardzo stonowane wypowiedzi osób, które widziały już Pro Evo 2010 w akcji, chociaż jak zawsze chętnie obejrzymy piłkę Konami w Kolonii i za miesiąc zdamy raport. Na dziś FIFA 10 zapowiada się wspaniale, choć jeszcze przydałoby się jej nieco szlifów, jak choćby dopracowanie wspomnianych bramkarzy, czy odsunięcie sędziego nieco od akcji, bo często przecina niechcący podania. Grałem w wersję ukończoną w 70 procentach, więc jestem dobrej myśli. Zwłaszcza, że w Kolonii EA Sports ma powiedzieć o jeszcze jednej, ważnej rzeczy dotyczącej FIFA 10. Recenzją gry zajmie się pan wybredny Marcellus, a i ja nie omieszkam wtrącić swojej opinii, zdaje się, że jest też szykowane grywane demo na PSN/XBLA. Jestem pewien, że będziecie się bawić tak samo dobrze, jak ja. //**Gulash**

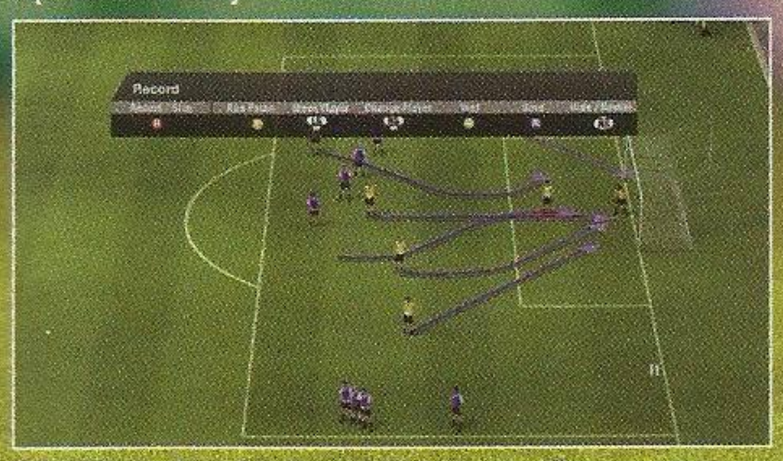
DOGRAJ PIŁKĘ JAK ~~MAREK CITKO~~ DAVID BECKHAM

Najnowszy wynalazek ekipy odpowiedzialnej za FIFA 10, to kreator własnych rzutów wolnych, w którym można dowolnie zaprogramować zachowanie swojej ekipy na boisku. Po wykonaniu szeregu czynności można zapisać ustawienia, a następnie przyporządkować je pod krzyżak (do czterech ustawień), by następnie odpalać je już podczas meczu jednym naciśnięciem. Naprawdę szokujące jest uzmysłowienie sobie faktu, iż marzyliśmy o czymś takim od lat, a nikt na to wcześniej nie wpadł. Ostatnia sprawa – prawdopodobnie nie będzie możliwe wykorzystywanie własnych ustawień w trybie online, autorzy boją się exploitów i cheatowania.

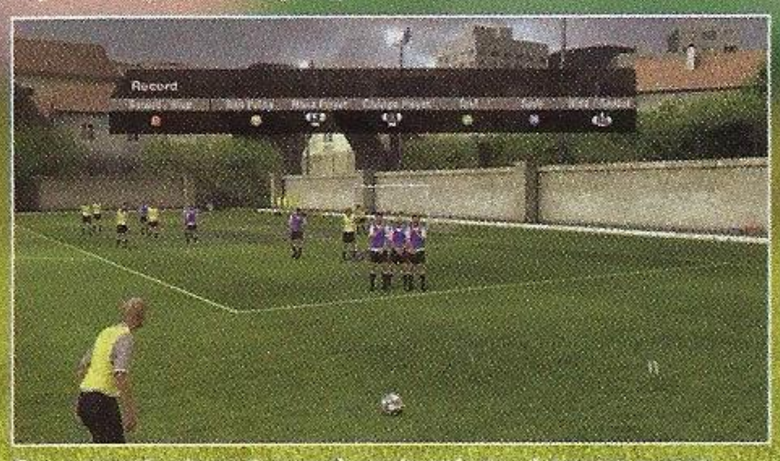
Kreator odpalamy bezpośrednio z Areny. Pierwszym zadaniem jest wybranie kwadratu, z którego wykonywany będzie rzut wolny.

Miejscówka wybrana, czas wywołać specjalne menu pozwalające na zaprojektowanie korytarzy ruchu piłkarzy. Wybieramy poszczególnych zawodników...

...a następnie przesuwamy ich tam, gdzie mają stać podczas bicia wolnego. Gdy ekipa jest ustawiona, czas „nagrać" korytarze ruchu dla każdego gracza.



Jak widać, dla potrzeb tego testu postawiłem na zmasowane wejście do „piątki", z obstawieniem długiego i krótkiego słupka.



Czas przetestować przed zapisaniem – kamera wraca do normalnego widoku. Zagram piłkę lekkim łobem nad murem, na pierwszy słupek.

Działa! Jeden z zawodników idealnie wbiegł na miejsce wrzutki i „sypnął" z pierwszej piłki. Bramkarz przeciwnika nie miał szans!

KUPĄ, MOŚCI PANOWIE!

MULTIPLAYER

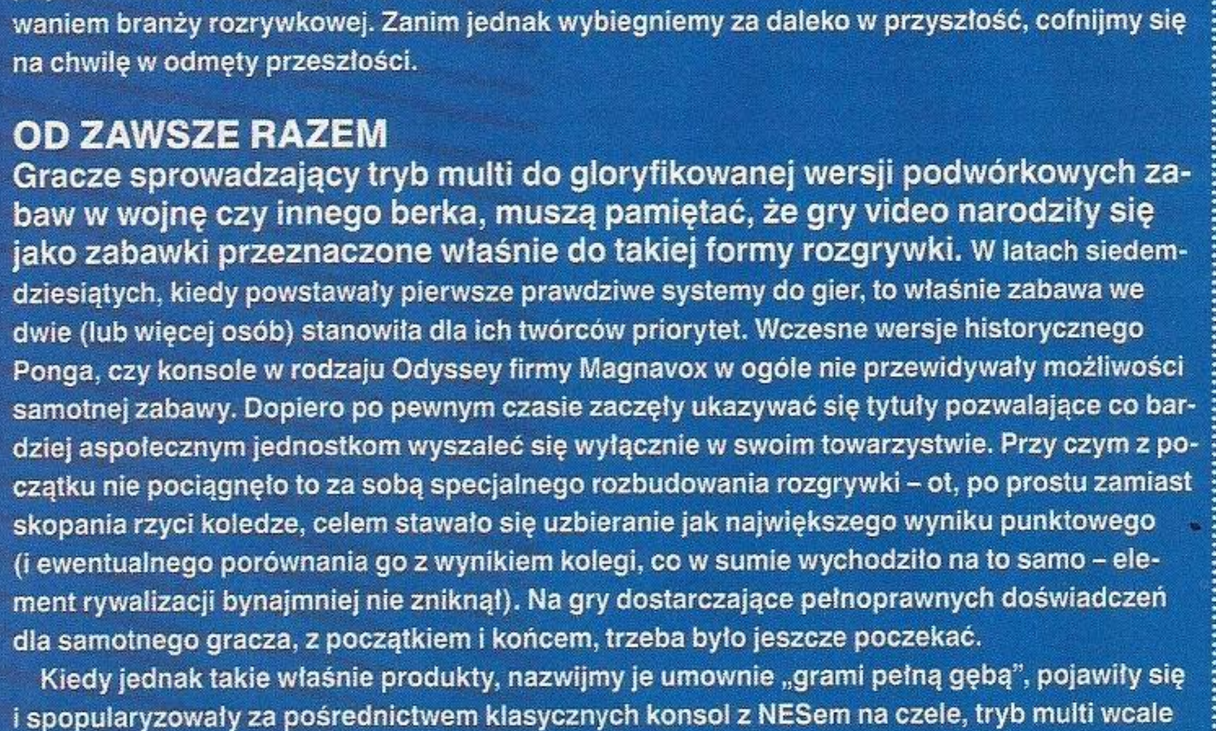
CZYLI SŁÓW PARĘ O GRZE WIELOOSOBOWEJ

Multiplayer – od samego początku nieodłączny element gier video i zarazem jeden z najważniejszych aspektów odróżniających je od innych mediów, takich jak chociażby film. Dla niektórych tryb rozgrywki wieloosobowej stanowi spłycenie idei gier jako środka wyrazu, odwołanie się do ich prostych początków, korzeni wywodzących się z gier planszowych czy rozrywek umysłowych takich jak szachy (dla ścisłości – nie ujmuję niczego grze królów, ale jako forma ekspresji raczej nie sprawdza się ona najlepiej). Dla innych, możliwość rozgrywki z żywymi ludźmi stanowi główny, jeśli nie jedyny powód, dla którego w ogóle grają. Jakkolwiek by na to nie spojrzeć, już sam fakt, iż gra jest w stanie zarówno opowiedzieć ciekawą, poruszającą historię, jak i dostarczyć potencjalnie nieskończonej rozrywki, którą cieszyć się może wspólnie grupa ludzi, stanowi prawdziwy ewenement. Owa „wielofunkcyjność" gier ma też z pewnością spory udział w ciągłym wzroście ich popularności, co skończyć się może w przyszłości (i zapewne skończy) całkowitym zdominowaniem branży rozrywkowej. Zanim jednak wybiegniemy za daleko w przyszłość, cofnijmy się na chwilę w odmęty przeszłości.

OD ZAWSZE RAZEM

Gracze sprowadzający tryb multi do gloryfikowanej wersji podwórkowych zabaw w wojnę czy innego berka, muszą pamiętać, że gry video narodziły się jako zabawki przeznaczone właśnie do takiej formy rozgrywki. W latach siedemdziesiątych, kiedy powstawały pierwsze prawdziwe systemy do gier, to właśnie zabawa we dwie (lub więcej osób) stanowiła dla ich twórców priorytet. Wczesne wersje historycznego Ponga, czy konsole w rodzaju Odyssey firmy Magnavox w ogóle nie przewidywały możliwości samotnej zabawy. Dopiero po pewnym czasie zaczęły ukazywać się tytuły pozwalające co bardziej aspołecznym jednostkom wyszaleć się wyłącznie w swoim towarzystwie. Przy czym z początku nie pociągnęło to za sobą specjalnego rozbudowania rozgrywki – ot, po prostu zamiast skopania rzyci koledze, celem stawało się uzbieranie jak największego wyniku punktowego (i ewentualnego porównania go z wynikiem kolegi, co w sumie wychodziło na to samo – element rywalizacji bynajmniej nie zniknął). Na gry dostarczające pełnoprawnych doświadczeń dla samotnego gracza, z początkiem i końcem, trzeba było jeszcze poczekać.

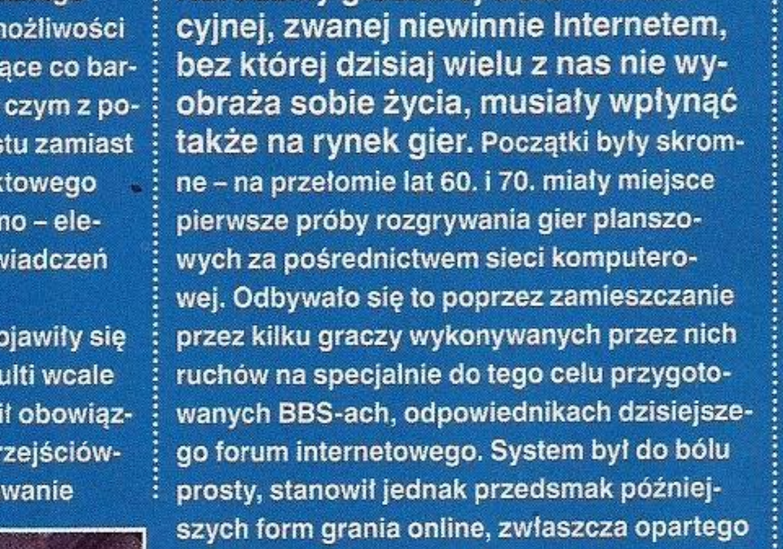
Kiedy jednak takie właśnie produkty, nazwijmy je umownie „grami pełną gębą", pojawiły się i spopularyzowały za pośrednictwem klasycznych konsol z NESem na czele, tryb multi wcale nie poszedł w odstawkę. Wprost przeciwnie. Zestaw dwóch joypadów nadal stanowił obowiązkowe wyposażenie każdej nowej konsoli, coraz częściej producenci oferowali też przejściówki umożliwiające połączenie czterech, czy nawet więcej kontrolerów, tudzież okablowanie pozwalające łączyć ze sobą kilka systemów. Swoje kilkadziesiąt groszy dorzuciły też automaty, specjalizujące się w dostarczaniu okazji do rywalizacji – nie przypadkiem najpopularniejszymi gatunkami w salonach gier były mordobicia i wyścigówki, a na Zachodzie kilka połączonych ze sobą automatów stanowiło niegdyś standard. Cały czas jednak w celu wspólnej zabawy z grą konieczne było zebranie się grupki ludzi, czy to w pokoju przed ekranem telewizora, czy w zadymionej budzie wśród wyrywającej sobie żetony tłuszczy. Niejako obok miała jednak miejsce cicha rewolucja technologiczna, która – oprócz wielu innych zmian – przynieść miała także zupełnie nową formę wspólnej zabawy podczas grania.



Pierwszy zrealizowany MMORPG na ogromną skalę – Ultima Online i dzisiejszy mistrz wszechwag aka World of Warcraft.

HEADSHOT!

Narodziny globalnej sieci informacyjnej, zwanej niewinnie Internetem, bez której dzisiaj wielu z nas nie wyobraża sobie życia, musiały wpłynąć także na rynek gier. Początki były skromne – na przełomie lat 60. i 70. miały miejsce pierwsze próby rozgrywania gier planszowych za pośrednictwem sieci komputerowej. Odbywało się to poprzez zamieszczanie przez kilku graczy wykonywanych przez nich ruchów na specjalnie do tego celu przygotowanych BBS-ach, odpowiednikach dzisiejszego forum internetowego. System był do bólu prosty, stanowił jednak przedsmak późniejszych form grania online, zwłaszcza opartego na rozgrywce turowej. Przełom nadszedł wraz z nadejściem MUDów, tekstowych gier sieciowych, w których grupa graczy egzystować mogła w wirtualnym, wciąż bardzo umownym świecie. Choć dla wielu MUDy były zaledwie przedsmakiem nadchodzących atrakcji, do dziś mają one, także w naszym kraju, liczną rzeszę zwolenników.



Gauntlet to bodaj pierwsza maszyna arcade z czteroosobowym, kooperacyjnym multiplayerem. Wciąż świetnie się broni.

W latach 90., wraz z upowszechnieniem się Internetu, już nie tylko na uniwersytetach i w ośrodkach badawczych, ale też w domach zwykłych śmiertelników, opcja rozgrywki online powoli stała się (obok splitscreena i sieci lokalnych) obowiązkowym dodatkiem do niemal każdej PCtowej gry. Rola przewodnika stada przypadła pewnej niewinnej grze stworzonej przez teksańskie studio id Software. Gra nosiła tytuł Doom. Dzięki niej gracze zasmakować mogli uczucia jakie daje władowanie mieszkańcowi innego kontynentu rakiety w plecy. Przynajmniej te wirtualne. Gra Carmacka i spółki dawała możliwość jednoczesnej rozwałki czterem graczom. To ona także na stałe związała gatunek FPS z rozgrywką wieloosobową, wprowadzając przy okazji używane po dziś dzień terminy, jak choćby „deathmatch". Prawdziwym krokiem milowym w kwestii wzajemnego robienia sobie krzywdy na odległość okazała się kolejna gra, okrzykniętego w międzyczasie kultowym, studia id Software. Quake, bo o nim mowa, był tytułem rewolucyjnym z kilku względów, ale najbardziej brzemienny w skutki okazał się jego wpływ na rozwój rozgrywki sieciowej. W istocie, Quake w trybie singlowym był grą dość przeciętną – za to w multi błyszczał niczym gwiazda zaranna i przyczynił się do pierwszego wybuchu internetowego szaleństwa na niespotykaną wcześniej skalę. W „Kwaka" swego czasu grali, albo próbowali grać, niemal wszyscy. Do szesnastu zabijaków na jednej mapie, kilka trybów rozgrywki (które do dziś pozostały standardem, jak choćby DM czy Capture the Flag) i wciągająca rozgrywka, wymagająca zręczności, błyskawicznego reagowania na poczynania przeciwników, a także bezbłędnej znajomości mapy. Z dzisiejszej perspektywy spokojnie można stwierdzić, że to właśnie Quake był pierwszym naprawdę masowym zjawiskiem w kwestii grania online, można

Wraz z Halo 2 zaczął się triumfalny marsz trybu multiplayer w konsolowych fpsach. Matka tego gatunku, czyli Quake, w opinii wielu do dziś rządzi i dzieli – w postaci QuakeLive.

rzec – pierwszą dziedziną sportu internetowego. Miliony graczy na całym świecie łączyło się w klany, mierzyło się w turniejach, wymyślało nowe sztuczki, o których nie pomyśleli nawet autorzy gry (vide kultowe Rocket Jumpy, czy granie na słuch) a także modyfikowało grę by dopasować ją do swoich potrzeb (większe pole widzenia, jaskrawe tekstury, itp.). To ostatnie co prawda szybko sprawiło, że gra niekiedy przypominała pstrokatą kolorowankę, z rakietami przemalowanymi w biało-różowe paski i tym podobnymi atrakcjami. Cóż, dla większości graczy liczyła się przede wszystkim wygrana i wszystko co mogło ją zapewnić.

ŻYCIE 2.0

Obok dynamicznej rozwałki oferowanej przez środowisko „kwakowe", zaczęły powracać idee nieco ambitniejsze – koncepcja stworzenia wirtualnego świata, zaludnionego przez setki, czy też tysiące graczy. Człowiekiem, któremu wypada przypisać w tej kwestii rolę wizjonera, jest Richard Garriot, twórca klasycznej serii RPG Ultima, znany także jako Lord British. Garriot przeniósł koncept znany z MUDów, dorabiając do niego warstwę graficzną i bodaj pierwszą krainę, którą gracze mogli wspólnie zwiedzać i razem przeżywać przygody albo po prostu osiedlić się i prowadzić spokojny żywot. Takie możliwości dawała Ultima Online. Narodził się nowy gatunek – MMORPG.

Oczywiście UO trudno było nazwać produktem idealnym. Kłopoty z połączeniem, ograniczenia rozgrywki i wysoka cena skutecznie utrudniały wielu graczom osiedlenie się w imponującym rozmiarami świecie gry. Nie zmienia to faktu, że dla sporej grupy zapaleńców UO stała się prawdziwym nałogiem i niemal zastępczym życiem. Zresztą, jako postać w grze funkcjonował także sam Lord British. Jednym z najgłośniejszych wydarzeń w świecie Ultima Online stał się zamach na jego (wirtualne) życie – udany zresztą.

Przez długi czas żaden inny tytuł nie mógł zagrozić panowaniu Ultimy, a próbował niejeden – by wymienić choćby 3DO z ichnim Meridian 59. Garriot dbał o swoje dziecko,

GRACZE SPROWADZAJĄCY TRYB MULTI DO GLORYFIKOWANEJ WERSJI PODWÓRKOWYCH ZABAW W WOJNĘ CZY INNEGO BERKA, MUSZĄ PAMIĘTAĆ, ŻE GRY VIDEO NARODZIŁY SIĘ JAKO ZABAWKI PRZEZNACZONE WŁAŚNIE DO TAKIEJ FORMY ROZGRYWKI

Starcraft to niemal osobna kategoria gier multiplayerowych. Szczególnie upodobali go sobie, nie wiedzieć czemu, Koreańczycy.

regularnie dostarczając graczom nowe wersje i dodatki (ukazujące się zresztą do dziś), w końcu jednak populacja Ultimy zaczęła maleć. Gracze zaczęli stopniowo przechodzić do innych wyimaginowanych światów, a konkurencyjne MMO, takie jak całkiem ciepło przyjęty Star Wars Galaxies, wyrwały dla siebie pokaźny kawałek rynku. Wydawało się, że taka właśnie sytuacja się ustabilizuje, kiedy nagle w roku 2004 nastąpiło tąpnięcie, które pogrzebało marzenia wszystkich istniejących gier sieciowych. Stworzona przez weteranów z Blizzard, mających już w międzyczasie na koncie jeden fenomen sieciowy w postaci Starcrafta (oficjalna religia Korei Płd.), sieciowa gra RPG o nazwie World of Warcraft zawładnęła umysłami milionów graczy na świecie w stopniu wcześniej niespotykanym. WoW to dziś już nie tyle gra, co przedmiot analizy socjologów. W chwili, gdy piszę te słowa, po wirtualnym Azeroth biega ponad jedenaście milionów graczy, a liczba ta nadal wzrasta. Uzależniająca siła WoWa przeszła już zresztą do legendy i stała się przedmiotem wielu mniej lub bardziej niewybrednych żartów. W zasadzie mógłbym napisać o tej grze cokolwiek, wiedząc że jej fani i tak nie oderwą się od komputerów, żeby mnie poprawić.

KAMIENIE MILOWE

PONG – pradziadek gier jako takich, i zarazem jedna z pierwszych okazji zmierzenia się z kumplem na ekranie telewizora. Prosta do bólu zabawa w odbijanie kwadracika dwoma kreskami zapoczątkowała fenomen wieloosobowej rozgrywki w grach.

GAUNTLET – nieco dziś zapomniany klasyk z automatów, pozwalał na jednoczesne przemierzanie lochów wypełnionych mięsem armatnim nawet czterem graczom jednocześnie. Nieźle, jak na 1985.

STREET FIGHTER 2 – ojciec chrzestny mordobić i zarazem absolutny czempion w kwestii walk jeden na jednego. Jeśli nigdy nie wyzwałeś na pojedynek w SF2 osiedlowego „miszcza", straciłeś jedno z niezapomnianych doświadczeń związanych z grami.

DOOM – był tym dla FPSów, czym SF2 dla bijatyk, a dodatkowo stanowił zapowiedź fenomenu grania sieciowego, jakim kilka lat później stał się...

QUAKE – opus magnum id Software i prawdziwa rewolucja w dziedzinie gier online.

ULTIMA ONLINE – pierwsza jaskółka onieśmielającego skalą zjawiska jakim stały się MMORPG. Pomimo tego, iż została zdetronizowana, cały czas działa przyciągając rzeszę oddanych wielbicieli.

COUNTER-STRIKE – z początku prosty mod do Half-Life rozrósł się do rozmiarów pełnoprawnego produktu i odniósł sukces o jakim nie śniło się zapewne jego twórcom. CS zapoczątkował modę na rozgrywkę drużynową i doczekał się masy naśladowców, także wśród „poważnych" twórców gier.

STARCRAFT – do czasu pojawienia się WoW, główna przyczyna zgonów koreańskich graczy z głodu i wyczerpania. Bez wątpienia najbardziej popularny RTS w historii, przede wszystkim dzięki szybkiej, opartej na wyuczonych odruchach rozgrywce wieloosobowej. Analitycy przewidują upadek gospodarki Korei Płd. w dzień po premierze drugiej części.

ENEMY TERRITORY – samodzielny, darmoMUwy dodatek do Return to Castle Wolfenstein. Opierając się na podstawowych założeniach Counter-Strike'a i wprowadzając kilka znaczących usprawnień, stał się na pewien czas bodaj najpopularniejszą strzelaniną sieciową.

WORLD OF WARCRAFT – czyli jak pozbyć się życia osobistego i przy okazji sporej sumy pieniędzy. WoW stanowi apogeum uzależniającej siły MMORPG i do dziś pozostaje niepokonanym arcymistrzem wszechwag w dziedzinie gier sieciowych.

HALO 2 – można go lubić lub nie, ale to właśnie Master Chief przyczynił się do zadomowienia się FPSów, a zwłaszcza łupania w nie za pośrednictwem sieci, na konsolach. Po dziś dzień miliony graczy z uporem maniaka daje się zabijać i pośmiertnie bezcześcić amerykańskim trzynastolatkom.

QUAKE LIVE – czyżby zwiastun kolejnego trendu w graniu online? Działająca na przeglądarkach internetowych wersja Quake'a III od kilku miesięcy zbiera pochlebne opinie i stada zapalczywie fragujących się nawzajem graczy.

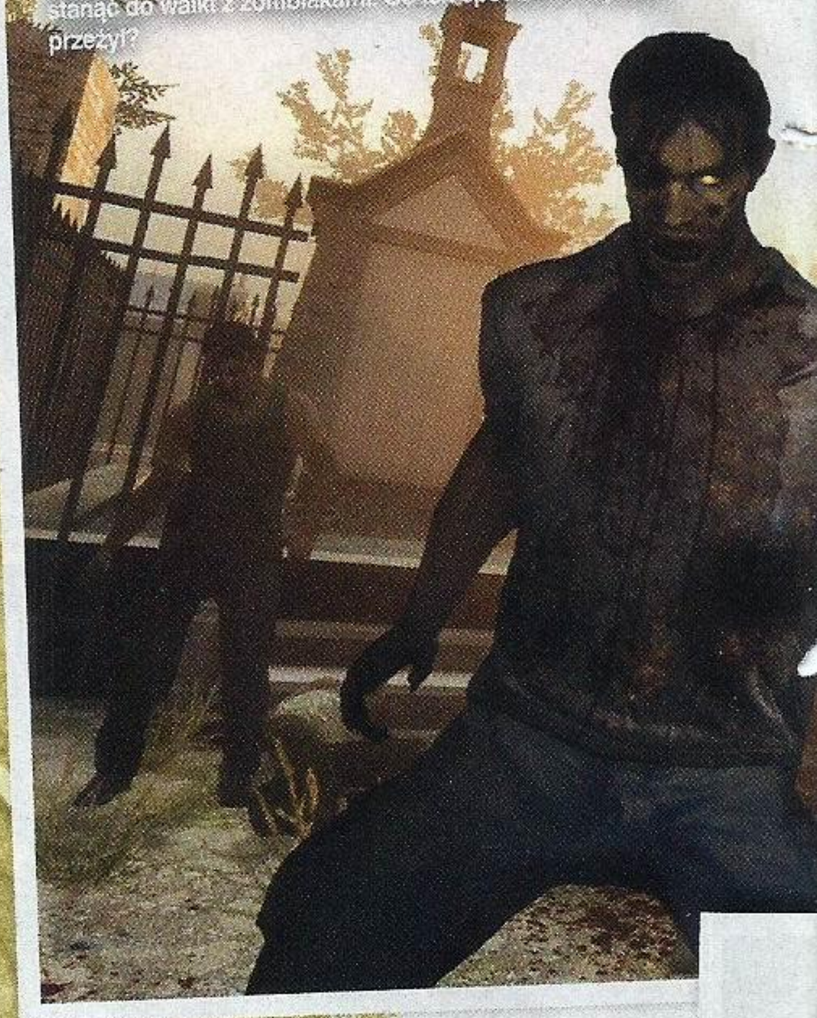
NA ZAWSZE RAZEM

No dobrze, tyle PC. Co jednak z konsolami? Przez zaskakująco długi czas skutecznie opierały się one rewolucji internetowej, nadal bazując głównie na klasycznych opcjach wieloosobowych (splitscreen, 1vs1). Temat rozgrywki sieciowej po raz pierwszy pojawił się przy okazji systemów poprzedniej generacji – PS2 i Xboxa, przy czym konsola Microsoftu poradziła sobie z tematem w znacznie lepszym stylu, choć nie od samego startu. Odpowiednio przygotowana infrastruktura online (znana jako Xbox Live ofkoz) pozwalająca na płynną i wygodną rozgrywkę zadebiutowała wraz z Halo 2, które stało się bodaj pierwszym szlagierem multi na konsole. Konsola Sony nie wypadła pod tym względem najlepiej. Zwłaszcza w Europie warunki raczej nie sprzyjały bezstresowej grze online – zdarzały się sytuacje wręcz kuriozalne, jak choćby wydanie przeznaczonej specjalnie do zabawy w kilka osób RE: Outbreak w wersji... Pozbawionej trybu multiplayer. Trzeba jednak przyznać, że pomne tych doświadczeń Sony wzięło sobie ową lekcję do serca.

Obecnie rozgrywka wieloosobowa za pośrednictwem sieci to na konsolach po prostu normalka. Opcje multi dodaje się do niemal każdego tytułu, także do tych, które wcześniej bez takowego się obywały (vide Uncharted 2), próbuje się wprowadzać innowacje (jak np. otoczka fabularna w BioShock 2), wypuszcza się też tytuły, które bez trybu dla wielu graczy po prostu nie mają racji bytu (by wymienić choćby Left 4 Dead). Twórcy gier zdają sobie sprawę, że opcje online znacznie przedłużają żywotność ich tytułów i robią co w ich mocy, by stworzyć hit na miarę pierwszego Quake'a.

Osobną kwestią są MMO, których wdziękom jak dotąd udało się konsolom niemal całkowicie oprzeć (z drobnymi wyjątkami w stylu Final Fantasy XI). Już wkrótce może się to jednak zmienić. Co prawda wygląda na to, że źli geniusze z Blizzarda na razie darowali sobie podbój umysłów graczy konsolowych, nie oznacza to jednak, że na niezagospodarowaną niszę rynkową nie ostrzą sobie zębów inni producenci. All Points Bulletin, Champions Online, DC Universe Online, a kto wie – może także największy potencjalny konkurent dla potęgi WoW w postaci The Old Republic, mogą ostatecznie zląd ować także na PS3 lub X360. Małe poruszenie może wywołać także MAG – gra akcji obiecująca jednoczesną zabawę rekordowej liczbie 256. graczy. Czy tytuły te przyjmą się wśród graczy konsolowych – trudno powiedzieć. Wiele zależy choćby od przyjętej przez ich twórców polityki cenowej, abonamentu, itp. W końcu użytkownicy X360, zmuszeni uiszczać opłaty za samo korzystanie z XBL, nie muszą spojrzeć przychylnym okiem na perspektywę kolejnych wydatków. To jednak wciąż pieśń przyszłości, co prawda – wcale nie tak znowu odległej. //DrMax

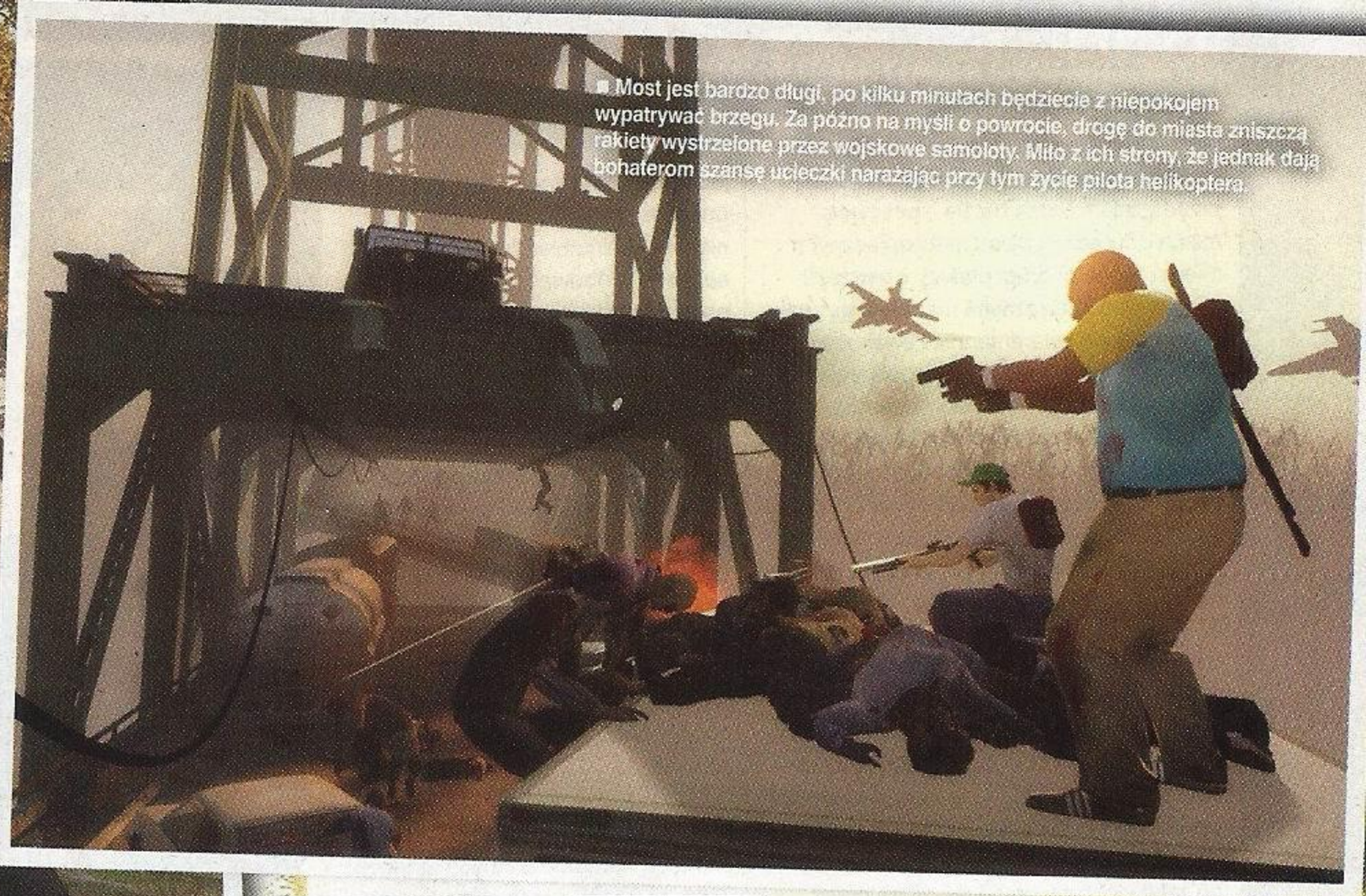
■ Kto powiedział, że zombie boją się światła dziennego? Zresztą, L4D2 to nie horror, a strzelanka, więc nie musi być ciemno. Bohaterowie trafią do małych miasteczek, których mieszkańcy nie chcieli pomocy od rządu. Sami gotowi byli stanąć do walki z zombiakami. Co ich spotkało? Czy ktoś przeżył?



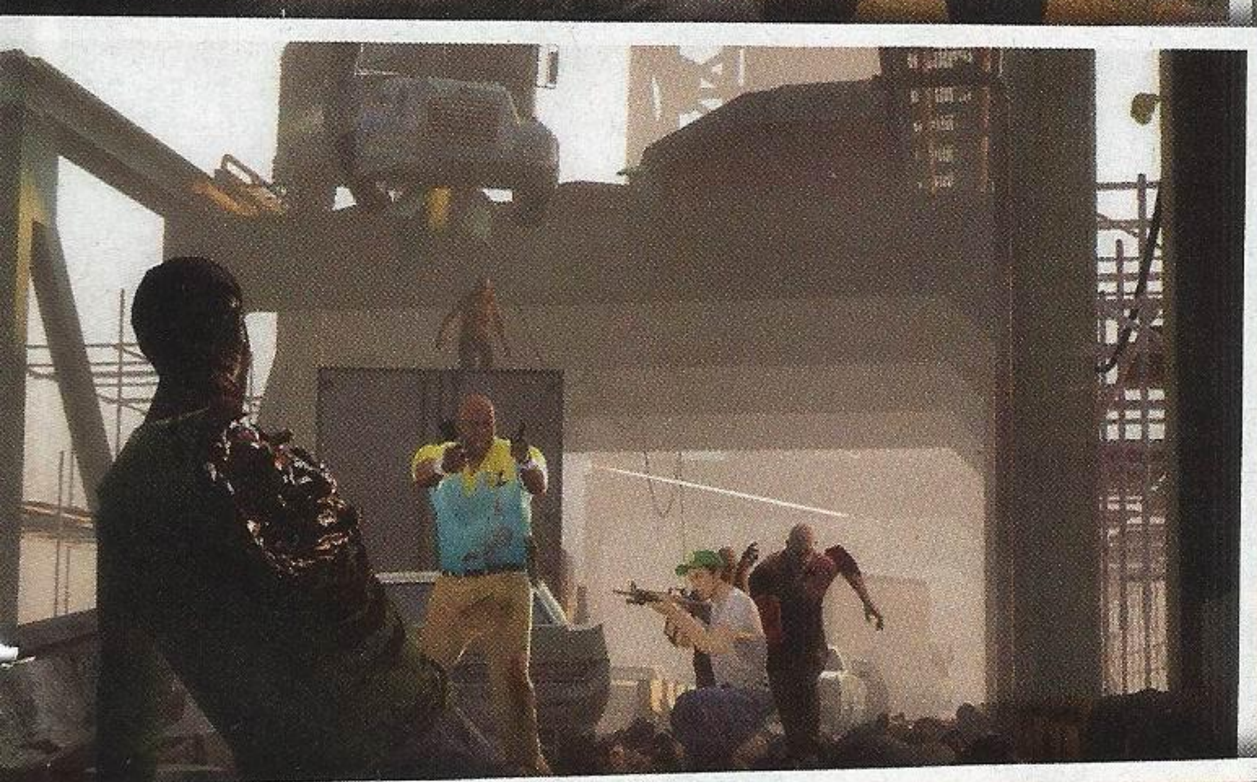
INFO
DEVELOPER: VALVE
WYDAWCA: ELECTRONIC ARTS
TERMIN: LISTOPAD 2009
KONSOLA: XBOX 360

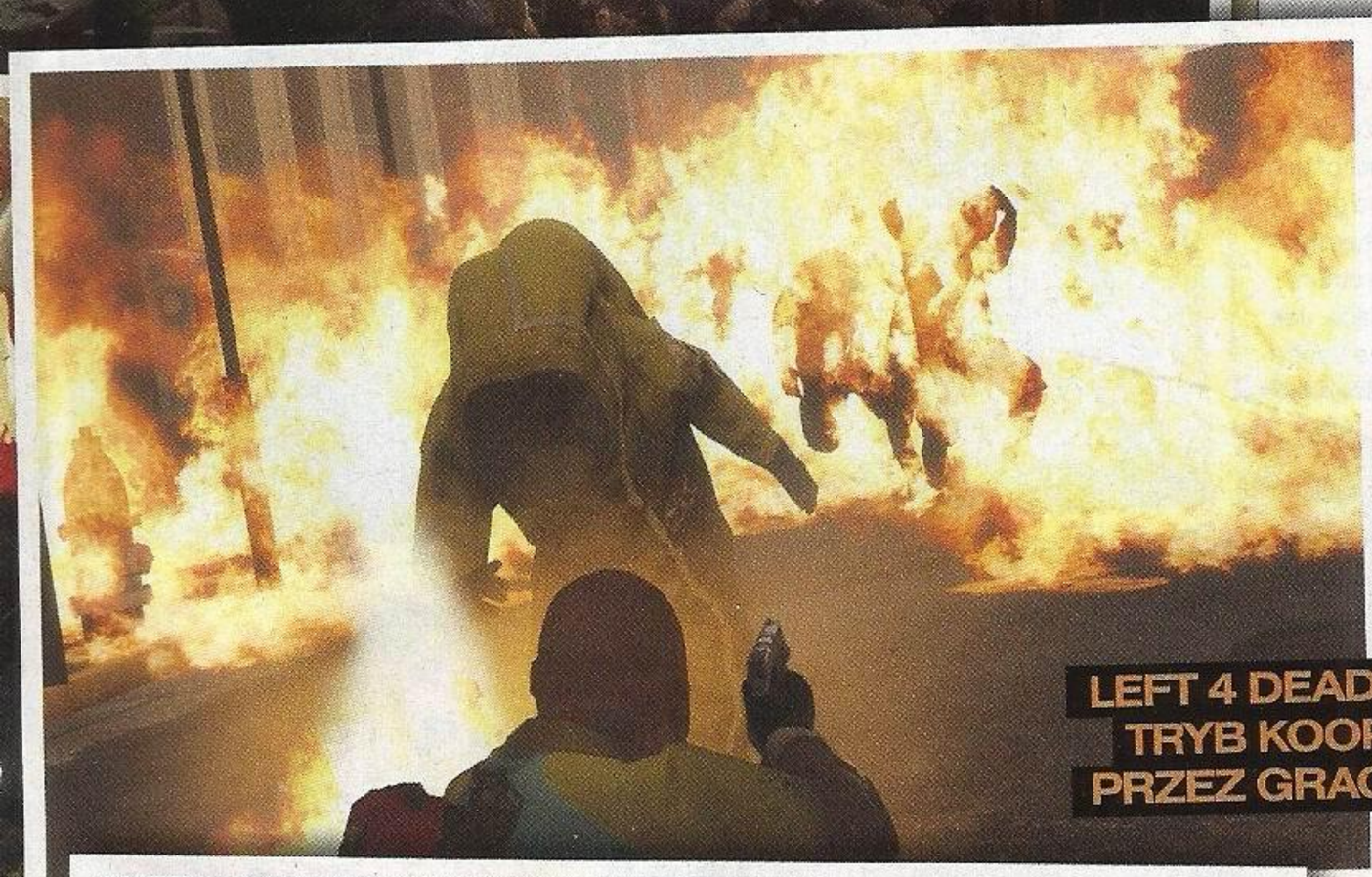
LEFT 4 DEAD 2™

EKIPA VALVE ZNANA JEST ZE SWOJEGO PODEJŚCIA DO SEQUELI. NA KONTYNUACJE ICH GIER CZEKA SIĘ LATAMI. FIRMA ZROBIŁA JEDNAK WYJĄTEK OD TEJ NIEPISANEJ REGUŁY I JUŻ ROK PO PREMIERZE LEFT 4 DEAD UKAŻE SIĘ CZĘŚĆ DRUGA

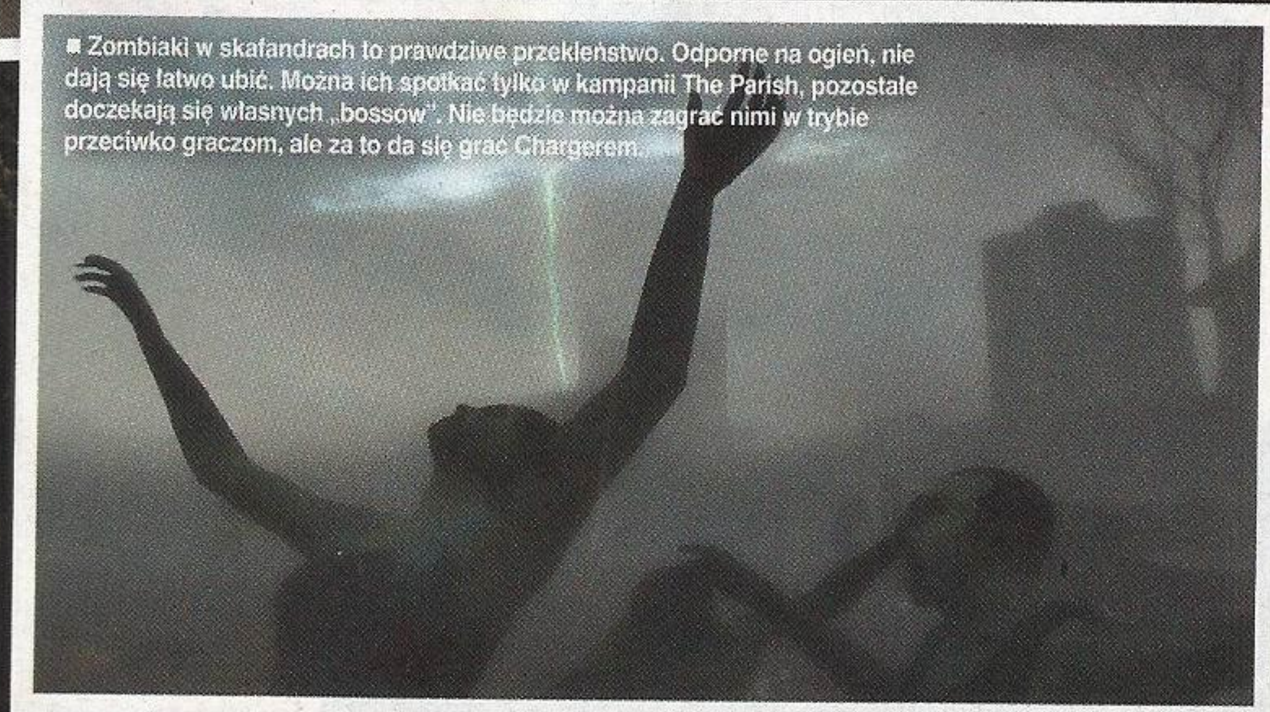


■ Most jest bardzo długi, po kilku minutach będziecie z niepokojem wypatrywać brzegu. Za późno na myśli o powrocie, drogę do miasta zniszczą rakiety wystrzelone przez wojskowe samoloty. Miło z ich strony, że jednak dają bohaterom szansę ucieczki narażając przy tym życie pilota helikoptera.





LEFT 4 DEAD JEST WYJĄTKOWE, BO ŁĄCZY TRZY SKŁADNIKI: TRYB KOOPERACJI DLA CZTERECH OSÓB, UKOCHANE PRZEZ GRACZY ZOMBIAKI ORAZ PROSTOTĘ ROZGRYWKI



■ Zombiaki w skafandrach to prawdziwe przekleństwo. Odporne na ogień, nie dają się łatwo ubić. Można ich spotkać tylko w kampanii The Parish, pozostałe doczekają się własnych „bossów". Nie będzie można zagrać nimi w trybie przeciwko graczom, ale za to da się grać Chargerem.

Decyzja ta zszokowała graczy na całym świecie. Trudno im się dziwić, zazwyczaj to gry sportowe (FIFA, PES) oraz Need for Speed ukazują się co roku, a nie FPSy. A już na pewno nie strzelanki od Valve. Fani firmy, przyzwyczajeni do długiego oczekiwania na kolejne odsłony ulubionych tytułów, stwierdzili, że Nevell i jego ekipa „sprzedali się" i zamiast wydać Half-Life 3 albo Portal 2 na szybko skleili grę, która – ich zdaniem – równie dobrze mogłaby być DLC. Podobne odczucia ma prawie czterdzieści tysięcy osób, które dołączyły do bojkotu Left 4 Dead 2. Zmiany zaproponowane przez Valve są ich zdaniem zbyt małe i nie tak znaczące, żeby usprawiedliwiły powstanie sequela. Przede wszystkim jednak obawiają się, że developer zaprzestanie wydawać łatki oraz dodatki do pierwszej części.

Valve ma na to jedną odpowiedź: osobna grupa pracuje nad Left 4 Dead 2, inna nad bonusami do „jedynki", a jeszcze jedna dogląda modów stworzonych przez graczy za pomocą narzędzi dostępnych od niedawna dla posiadaczy pecetowej wersji gry. Krótko mówiąc, nie ma obaw, że pierwsza część najbardziej niezwykłej strzelanki FPP ostatnich lat szybko odejdzie w zapomnienie. Co jeszcze bardziej komplikuje sytuację, bo teraz obie części będą ze sobą bezpośrednio konkurować (i tylko one, bo innych tego typu gier, o dziwo, nie ma), a społeczność podzieli się na grających w L4D2 i „hejterów", którzy pozostaną przy części pierwszej.

CZWORO KONTRA ZOMBIE

Left 4 Dead jest wyjątkowe, bo łączy w sobie trzy składniki: tryb kooperacji dla czterech osób, ukochane przez graczy zombiaki oraz prostotę rozgrywki. To gra w stylu Dooma czy Quake'a – odpalasz i wiesz co masz robić, nie musisz zastanawiać się jaki rodzaj amunicji włożyć do gnata. Jak w takim razie tworzy się kontynuację takiego tytułu bez niepotrzebnego komplikowania zabawy?

Mechanika rozgrywki pozostanie taka sama, jak w pierwszej części. Czterech graczy będzie musiało współpracować ze sobą, żeby przebić się przez miejscówki pełne zombiaków. Powrócą znane tryby: kampania, versus i survival, pojawi się również jeden nowy, o którym Valve na razie nie mówi. Autorzy powtarzają jak mantrę, że jeszcze nie zdradzili wszystkich sekretów i dopiero, gdy je ujawnią, gracze zrozumieją dlaczego L4D2 nie mogło być DLC.

Czwórka świeżaków, to: Coach – trener futbolu amerykańskiego, który przedwcześnie zakończył karierę przez kontuzję kolana, i z jakiegoś powodu nienawidzi Witch; hazardzista Nick; nieustraszony mechanik Ellis; dziennikarka Rochelle, jako jedyna mniej więcej ogarniająca to, co działo się w pierwszej części gry. Poprzedni bohaterowie nie zostali porzuceni, producent podpowiada, że skoro zainwestowano czas i pieniądze w ich tworzenie, nie można ich ot tak przekreślać, więc szykuje się jakiś come back. Nowi protagoniści wpadną na siebie przed supermarketem w mieście Savannah i od tego miejsca będą wspólnie walczyć o życie, próbując dostać się do Nowego Orleanu skąd zostaną ewakuowani w bezpieczne miejsce. Duży nacisk zostanie położony na fabułę, w trakcie gry będzie okazja dobrze poznać bohaterów, oni sami mają zmieniać się pod wpływem wiedzy zdobytej w trakcie pięciu kampanii (o jedną więcej niż w pierwszej części).

Dobra wiadomość – Valve to nie Kojima Productions ani Infinity Ward, obejdzie się bez długich scenek przerywnikowych i skryptowanych akcji. Fabułę do przodu popchną dialogi i komentarze bohaterów. Niektóre teksty padną raz na kilkaset gier, co ma stanowić dodatkową nagrodę dla każdego, kto zdecyduje się poświęcić L4D2 setki godzin życia.

NIEBEZPIECZNIE W DZIEŃ

Najpierw Capcom próbował pokazać, że strzelanie do „zombiaków" w środku słonecznego dnia może być zabawne. Teraz tą drogą idzie Valve. Akcja ostatniej kampanii The Parish będzie toczyć się w ciągu dnia. Palmy, kolorowe domki i wąskie alejki Nowego Orleanu, czy

ogromny zielony park na pierwszy rzut oka zupełnie nie pasują do klimatu gry. Grozy przydadzą im liczne detale – policyjna taśma odgradzająca od niebezpiecznych miejsc, blokady dróg, plakaty z ostrzeżeniami przed toksycznymi materiałami, znaki informujące o kwarantannie i ewakuacji. Tylko w dzień bohaterowie napotkają nowe odmiany „bossów", w tym Wandering Witch, która w odróżnieniu od zwykłej wiedźmy nie siedzi w miejscu, a błąka się po okolicy, co czyni ją szalenie niebezpieczną. Ciężko będzie ją rozpoznać w tłumie zombiaków. Na bohaterów zapolują również zmutowane Boomery i Smokerzy. Do tego zacnego grona dołączy całkowicie nowy szeryf o ksywie Charger. Niewiele mniejszy od Tanka będzie szarżował wprost na obrany cel i powali każdego, kto stanie mu na drodze. A po obaleniu złapie nieszczęśnika za nogi i niemal „kreskówkowo" zacznie nim walić o glebę. Co gorsza, nie można się mu wyrwać i partnerzy muszą go załatwić, żeby uratować ofiarę przed pewną śmiercią. Charger pojawi się w grze głównie po to, by zmusić graczy do ruchu. Siłą przekona każdego, że stojąca postać to martwa postać. Taktyka bunkrowania się w jednym miejscu i strzelania do zombiaków aż do momentu przyjazdu kawalerii tak fajnie sprawdzająca się w pierwszym L4D, tutaj nie będzie miała zastosowania.

ZAWSZE W RUCHU

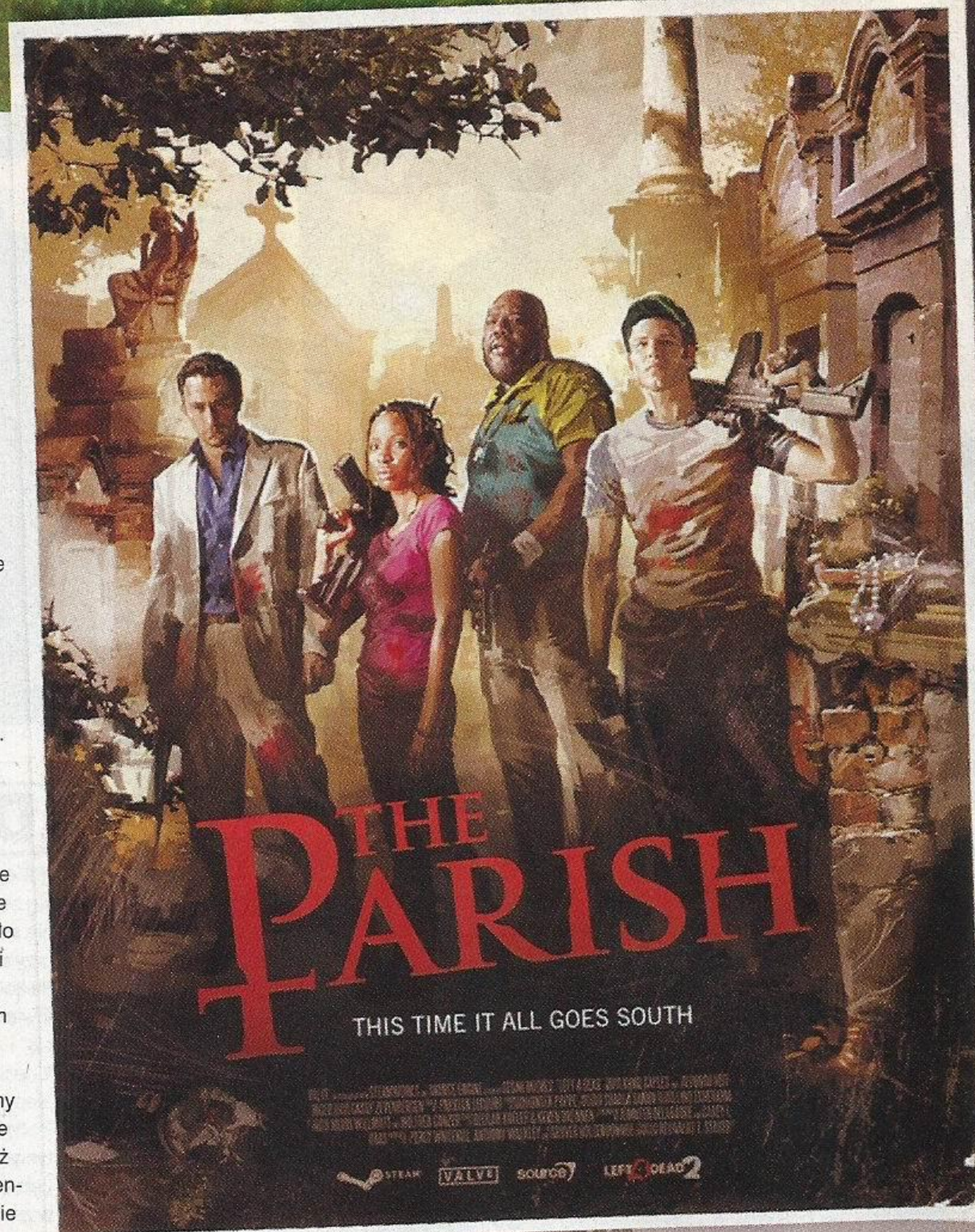
Wyobraźcie sobie taką scenę: podwórko, na którym złośliwy ktoś ustawił ogrodzenie z metalowej siatki, tworząc w ten sposób mały labirynt. Bohaterowie muszą przezeń przejść, ale włącza się syrena alarmowa, a jej dźwięk przyciąga zombiaki. Nie ma gdzie się ukryć, zresztą to i tak nic by nie dało, bo przeciwnicy będą przybiegać w nieskończoność. Jedynym wyjściem z sytuacji jest wyłączenie syreny, przycisk jednak znajduje się gdzieś wewnątrz labiryntu – trzeba się do niego przebić.

Albo inna scena, tym razem z końcówki kampanii The Parish. Helikopter, którym bohaterowie uciekną z Nowego Orleanu czeka po drugiej stronie rzeki. Nie ma innej opcji, trzeba się do niego przebić przez most zastawiony ciężarówkami, miejscami dziurawy, przede wszystkim jednak pełen zgniłków. Trzeba być w ciągłym ruchu, stojącego w miejscu Tank czy Charger jednym ciosem wyrzucą przez barierkę, a respawnów w tej misji nie ma. Można biec po dachach aut, albo próbować szczęścia na ulicy. Przystanąć warto tylko w jednym momencie – gdy natrafi się na stacjonarny karabin maszynowy ustawiony tam przez wojsko. Byle nie na długo, bo raz, że i tak wciąż będą przybiegać kolejne zombiaki, a dwa – myśliwce latają wokół mostu i rozwalają go po kawałku uniemożliwiając powrót do miasta. Trzeba działać szybko żeby samemu nie oberwać rakietą. Tego rodzaju rozgrywka (nieustanne parcie przed siebie) dorobiła się nazwy. Autorzy określają ją mianem „Gauntlet".

NA ŁASCE REŻYSERA

Conieco wiadomo o innych mapach. Tylko na części z nich akcja będzie toczyć się w dzień, na pozostałych miłośnicy pierwszego L4D poczują się jak ryba w wodzie. Dosłownie i w przenośni – w pewnym momencie bohaterowie trafią na moczary, gdzie podejmą wybór czy chcą iść na około przez las, czy przez wodę, zanurzeni po pas. Dłuższa droga to więcej zombiaków do ubicia, niektóre z nich przyczają się pomiędzy drzewami, co dodatkowo utrudni przeprawę. Z drugiej strony, woda spowolni ruchy postaci i zgasi ogień czyniąc koktajle Mołotowa bezużytecznymi. Nigdy też nie wiadomo, kiedy sztuczna inteligencja (nazywana „Reżyserem") wpadnie na pomysł utrudnienia zabawy poprzez drastyczną zmianę pogody. Mgła na moczarach ograniczy widoczność do kilku metrów, na domiar złego przestaną być widoczne zarysy sylwetek pozostałych graczy. Czysty hardcore.

Reżyser według własnego widzimisię (ale też po analizie poczynań graczy) ustali drogę do końca poziomu i rozmieści przeciwników, żeby nie dało się nauczyć gry na pamięć. Złośliwa SI przestawi charakterystyczne punkty, co zwłaszcza na cmentarzu może być mocno dezorientujące. Jak znaleźć wyjście? Autorzy żartują, że trzeba



■ Czy broń biała sprawdzi się w warunkach bojowych? Przekonamy się jeszcze przed premierą, gdy na Xbox Live ukaże się demo gry. L4D2 ukaże się wyłącznie na Xboksie i PC, posiadacze PS3 muszą obejść się smakiem. Autorzy podkreślają, że nie mają ekipy, która mogłaby dokonać konwersji, a nie chcieliby, żeby robił to ktoś inny, bo traci na tym jakość produktu (jak to było choćby z Orange Box).

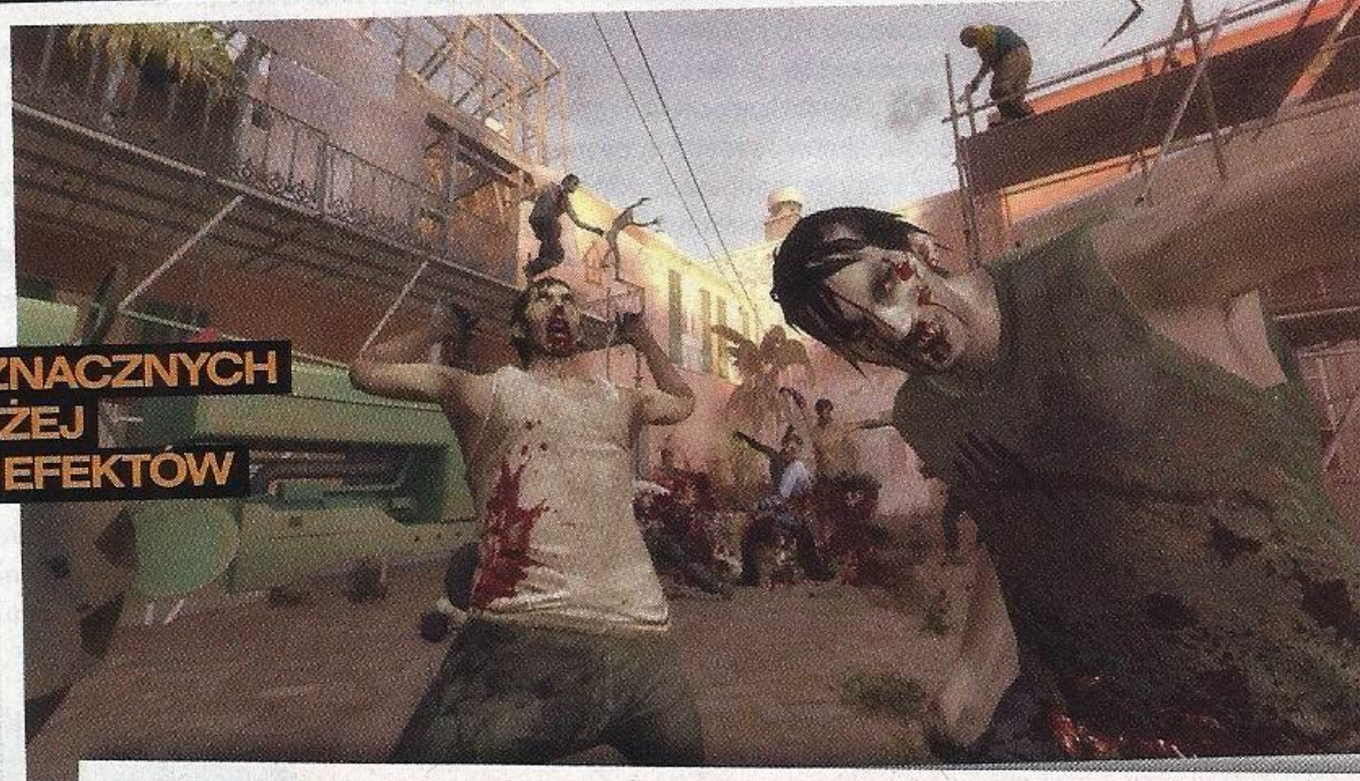
■ Jak to możliwe, że sequel L4D powstaje tak szybko, a na kolejne Half-Life trzeba długo czekać? Valve wyjaśnia: H-L to gra, w której przede wszystkim liczy się fabuła, skryptowane zdarzenia, dialogi; tymczasem Left 4 Dead to multiplayerowa naparzanka i jedynym zmartwieniem autorów jest zadbanie o to, żeby strzelanie było zabawne. Brzmi sensownie.

będzie opanować sztukę ustalania kierunku na podstawie położenia gwiazd.

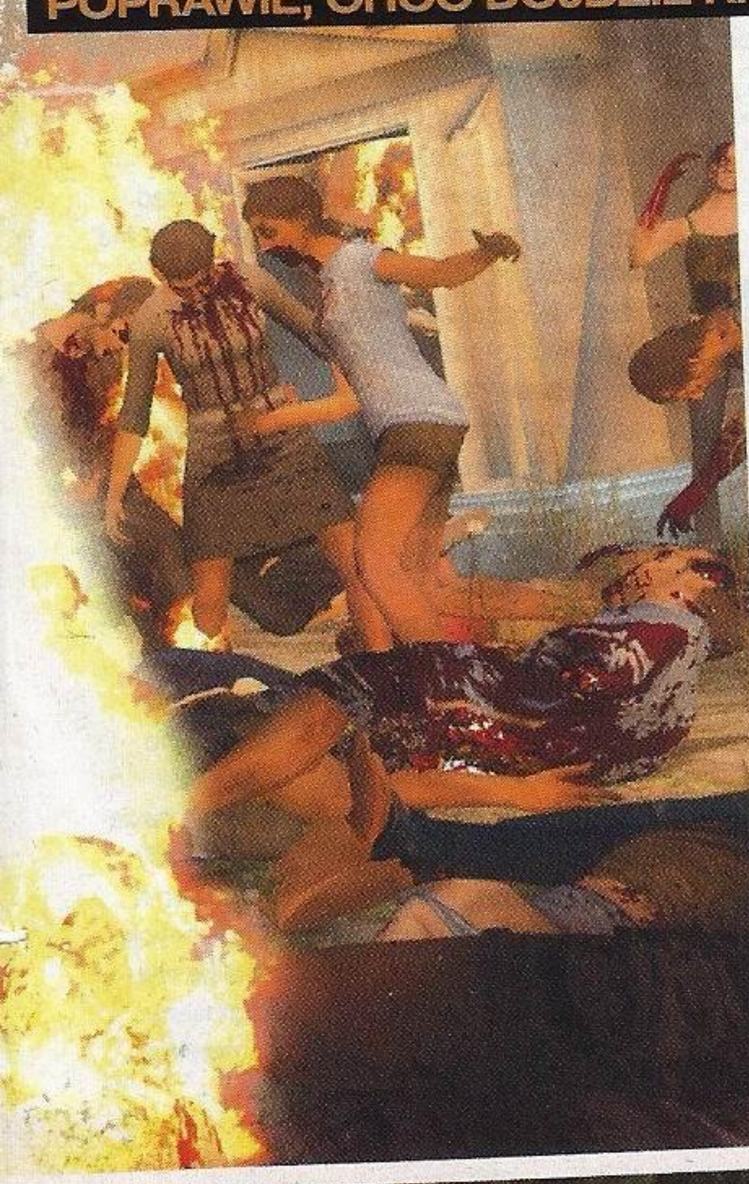
SHOTGUNEM I PATELNIĄ

Niecały rok to zbyt mało czasu, by dokonać znacznych zmian w silniku gry. Grafika nie ulegnie dużej poprawie, choć dojdzie kilka przyjemnych efektów. Słońce może momentami oślepiać, ale za to zombie będą ładnie oświetlone. Autorzy obiecują o wiele większe zróżnicowanie zgniłków – teraz da się im odstrzelić kończyny, a nawet zrobić ogromną dziurę w klacie. Dranie jeszcze chwilę będą biec, albo czołgać się w stronę graczy, ale w końcu zasną na wieki.

Przy tak szybkiej akcji nie ma zbyt wiele czasu na oglądanie takich detali. W każdym razie dobrze wiedzieć, że uderzając zombiaka siekierą odrąbie mu się kawałek ciała. Broń biała to kolejna nowość w grze. Wiadomo, przeciwników lepiej trzymać na dystans, ale gdy już podejdą, będzie można im mocno przywalić i zaoszczędzić przy okazji amunicję. Patelnia jest równie skuteczna jak siekiera, jeden cios zabija każdego mózgożercę oprócz Tanka i Chargera. Da się zakraść do Witch i przywalić jej w łeb bejsbolem, albo skrócić o głowę piłą mechaniczną. Tej ostatniej na razie ekipa Valve nie pokazała. Zaprezentowała natomiast shotguna i pistolety maszynowe. Tym razem bohaterowie będą mogli trzymać w rękach dwa różne gnaty, jak na przykład w Halo. Kombinacja uzi + potężny rewolwer (zapowiedziany, ale jeszcze nie ujawniony) zapowiada się wyjątkowo smakowicie, zwłaszcza, gdy dodać do tego nowy rodzaj wybuchowych nabojów. To tylko bonus, od gracza zależy czy skorzysta z tej amunicji czy nie. Minus jest taki, że nie da się przełączyć na zwykłą – trzeba wystrzelać wszystkie naboje. Plus? Jeden strzał powala prawie każdego zombiaka, oprócz tych ubranych w żółte skafandry chroniące przed toksycznymi materiałami. To nowy rodzaj przeciwników, tacy subbosowie pojawiający się tylko w określonej kampanii. W The Parish będą to właśnie zombie ubrane w skafandry, o innych Valve na razie milczy.



NIECAŁY ROK TO ZA MAŁO CZASU, BY DOKONAĆ ZNACZNYCH ZMIAN W SILNIKU GRY. GRAFIKA NIE ULEGNIE DUŻEJ POPRAWIE, CHOĆ DOJDZIE KILKA PRZYJEMNYCH EFEKTÓW

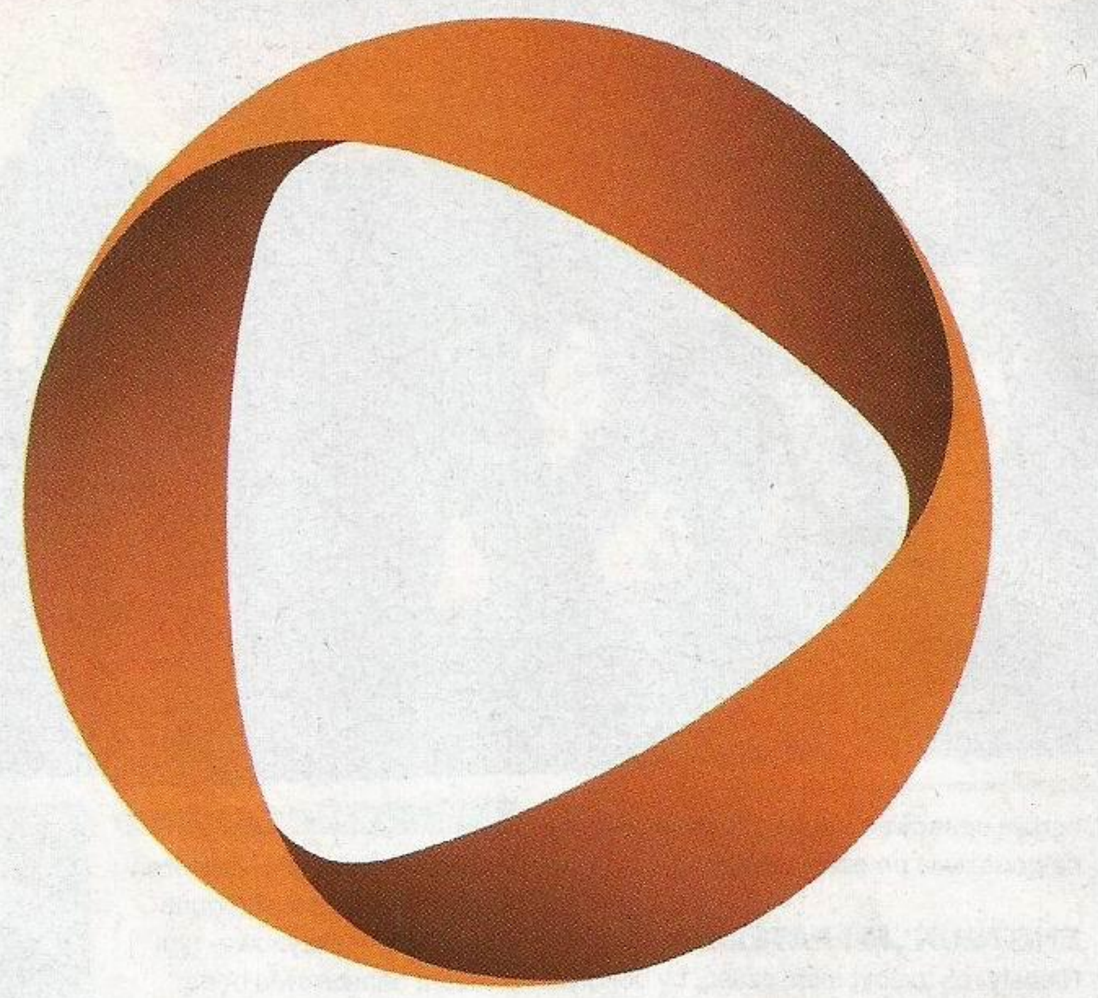


Pewnie zobaczymy je w sierpniu na gamescom w Kolonii.

LISTOPADOWY WIRUS

Zapowiadane zmiany wydają się być krokiem we właściwym kierunku. Valve próbuje urozmaicić rozgrywkę, by uniknąć sytuacji, gdy gracze nauczą się na pamięć poziomów i rozmieszczenia przeciwników, a także opracują jedyny „słuszny" sposób grania i będą go narzucać innym. Spróbujcie teraz odpalić L4D i dołączyć do drużyny doświadczonych wymiataczy, a szybko spotkacie się z krytyką i usłyszycie, że nie potraficie grać „jak należy". Oczywiście i tak w końcu ktoś rozpracuje system, ale autorzy chcą szybko łatać wszelkie dziury, by przechodzenie L4D2 jak najdłużej stanowiło wyzwanie. Tylko czy czegoś podobnego nie obiecywali w przypadku pierwszej części? Premiera już w listopadzie, wcześniej doczekamy się dema. // **Mielu**

■ Cross-platform play, czyli wspólne granie pecetowców z konsolowcami jest technicznie możliwe, ale jak twierdzą autorzy gry, nikogo taka opcja nie interesuje. Tylko kilka osób na oficjalnym forum firmy wyraziło zainteresowanie tematem. Valve nie zamierza ich uszczęśliwiać.



REWOLUCJA, KTÓRA MOŻE ZMIENIĆ RYNEK GIER, CZY ZAWRACANIE KIJEM WISŁY?

W RetroPlus co miesiąc opisujemy dziwaczne wynalazki, które – choć zadebiutowały na rynku – to jednak nigdy nie zdobyły wielkiej popularności. Błędy koncepcyjne, niedopracowane założenia, niedoróbki oraz fatalne projekty to tylko kilka przykładów na to, jak położyć genialny pomysł. Jednak często zdarza się tak, że produkty, które teoretycznie nie powinny odnieść sukcesu, całkowicie zmieniają branżę. Sam śmiałem się z możliwości technicznych Wii i machania pilotem przed ekranem telewizora, a ta konsola sprzedała się w liczbie ponad 50 milionów egzemplarzy na całym świecie i pokonała mocniejsze maszyny. Kilka lat temu nie wyobrażałem sobie, że konsole mogą być podpięte do Internetu. Teraz nie wiem jak można grać bez Xbox Live i PlayStation Network. Guitar Hero miałem za idiotyczny kawałek plastiku, jednak czekamy na piątą już część tej niesamowitej serii, w dodatku rozszerzonej o perkusję i mikrofon. Wii Balance Board stało się tematem żartów, ale miliony kupują ten radosny sprzęt. Jak w takim razie mamy podejść do kolejnej rewolucji, czyli OnLive? Od razu stwierdzić, że ten pomysł nie ma szans powodzenia, czy szykować się na całkowite przeobrażenie branży gier?

KILLZONE I DIABLO NA JEDNEJ PLATFORMIE

Choć gram na konsolach, to nie wyobrażam sobie bym mógł nie sprawdzić takich tytułów, jak Starcraft II czy Diablo III. Jednak na moim biurku stoi jedynie laptop do pisania tekstów i korzystania z Internetu, więc musiałbym wyłożyć kilka tysięcy złotych na potężny sprzęt, by w ogóle odpalić te gry. I prawdopodobnie nie jestem jedynym graczem, który ma podobny problem. Zresztą działa to również w drugą stronę. Wielu posiadaczy blaszaków z pewnością chciałoby sprawdzić w akcji choćby Killzone 2 czy Uncharted. Właśnie dla takich osób ma być przeznaczony OnLive, gdyż jego wymagania sprzętowe sprowadzają się praktycznie tylko do szybkiego łącza internetowego. Jak to możliwe?

MINIMALNE WYMAGANIA SĄ MINIMALNE

Ta nowatorska usługa została po raz pierwszy zaprezentowana na Game Developers Conference w marcu 2009. Jej działanie opiera się na zewnętrznych serwerach i technologii strumieniowego przesyłania danych (streaming). Oznacza to, że wymagania sprzętowe nie będą miały znaczenia, ponieważ do zabawy wystarczy sam telewizor lub komputer, który działa na systemach Windows XP czy Vista, a także Mac OS X. Karta graficzna, pamięć, procesor, czy dysk – wszystkie te podzespoły przestają mieć znaczenie, gdyż gra działa na zewnętrznym serwerze, a do odbiornika jest przesyłany obraz w czasie rzeczywistym. W przypadku telewizora wystarczy niewielka przystawka oraz kontroler i słuchawki. Oczywiście do zabawy wymagane jest łącze internetowe o szybkości 1,5 Mbit/s dla rozdzielczości SD (720x576) i podstawowych ustawień lub 4-5 Mbit/s dla rozdzielczości HD i 60 klatek na sekundę (1280x720, więc tak naprawdę HD Ready). Takie rozwiązanie powoduje, że nie musimy instalować gier, ani męczyć się ze sterownikami i optymalnymi konfiguracjami komputera. Sygnał z kontrolerów wychodzi do serwerów, a te wysyłają w drugą stronę filmowy streaming z samej gry, więc obciążenie obliczeniami spada na operatora platformy, który musi zapewnić odpowiednie parametry swoim serwerom. Lokalny komputer w ogóle nie jest więc obciążony, bo za to odpowiada OnLive. Natomiast niewielka aplikacja, którą instalujemy na dysku, służy jedynie do odczytania zakodowanego sygnału. Teoretycznie oznacza to, że nadejdzie koniec wyścigu zbrojeń i już nie trzeba będzie wciąż ulepszać swego peceta.

LAGI W TRYBIE SINGLE

Główne niebezpieczeństwo jest związane z lagami, których często doświadczamy grając na konsolach. Czy OnLive poradzi sobie z opóźnieniami? Jego twórcy twierdzą, że ich technologia zapewnia płynne przesyłanie danych, a opóźnienia mogą pojawiać się jedynie na poziomie jednej milisekundy. Ponoć rozwiązanie kwestii lagów jest rewolucyjne, w co tak naprawdę ciężko uwierzyć. Taki gigant jak Electronic Arts nie potrafił sobie poradzić przez kilka dni z problemami, jakie na starcie miał Battlefield 1943, a tam chodziło jedynie o kilkadziesiąt tysięcy graczy, więc co jeśli ta liczba będzie kilkukrotnie większa? Poza tym wystarczy spojrzeć YouTube, który jak na razie nie radzi sobie najlepiej z zawartością w HD, by mieć spore wątpliwości, co do wspomnianej jednej milisekundy. Tak naprawdę na razie pozostaje wierzyć na słowo w zapewnienia o płynności rozrywki, a praktyczne strony rewolucyjnej technologii zostaną zaprezentowane podczas beta testów. Znaczenie ma również fakt, że system wystartuje na początku jedynie w Stanach Zjednoczonych, a więc w państwie ze zdecydowanie lepszym dostępem do szybkiego Internetu niż w naszym kraju. Czy, i kiedy OnLive dotrze do Europy pozostaje tak naprawdę pytaniem bez odpowiedzi.

Jednak lagi to nie jedyne wyzwanie przed jakim staną twórcy OnLive. Skoro ta usługa ma dostarczać gry, to musi mieć ich różnorodną i niezwykle liczną bibliotekę. Informacja o jedynie szesnastu tytułach w dniu premiery nie wypada najlepiej, ale współpracę zaoferowało już kilku potężnych wydawców. OnLive nie jest jedynie projektem na papierze, bo wspierają go między innymi Codemasters, EA, THQ, Ubisoft, Atari, Take 2, Epic Games i Warner Bros. Wszystkie te firmy musiały zostać przekonane, że system faktycznie może działać, skoro go oficjalnie popierają. I w sumie nie powinno to dziwić, bo ta usługa całkowicie eliminuje piractwo. W końcu gry działają na zasadzie filmów na życzenie. Naturalnie każdy gracz będzie przypisany do własnego konta z hasłem, które da mu dostęp do zapisanych stanów gry, ale nigdy nie będzie miał na własność nośnika z grą. Dodatkowym plusem dla wydawców jest pominięcie pośredników,

KONKURENCJA NIE ŚPI

OnLive to nie jedyny system, który opiera się na przesyłaniu danych, bo wcześniej wystartował OTOY. Jednak pierwsze informacje o tej rewelacyjnej usłudze zostały z miejsca poddane totalnej krytyce, gdyż miała umożliwiać granie w najmocniejsze tytuły nawet na telefonach komórkowych, co wydaje się już podchodzić pod fantastykę. Główna różnica pomiędzy OTOY i OnLive polega na tym, że ten pierwszy wykorzystuje przeglądarki internetowe. W końcu Quake Live działa i ma się świetnie, ale to tylko jeden tytuł przystosowany do tej technologii, za którym w dodatku stoi potęga id Software, więc nic dziwnego, że gra jest płynna. Choć OTOY był pierwszy, to kampania marketingowa OnLive zrobiła już swoje i wydaje się, że ten system nie ma już wielkich szans na powodzenie.

Kolejna konkurencja to w pewnym sensie Zeebo, czyli tania konsola prosto z Brazylii. W jej przypadku pobieranie gier będzie opierało się na technologiach znanych z telefonów komórkowych, więc tutaj bardziej chodzi o rywalizację cenową, niż sam pomysł bazujący na założeniach OnLive. Do gry zamierza się również włączyć firma AT&T oraz Spawn Labs, ale dopiero w ciągu najbliższych pięciu, dziesięciu lat, więc to na razie jedynie wróżenie z fusów.

Na koniec zostawiłem GaiKai: Streaming Worlds, za którym stoi David Perry z Acclaim (znany przede wszystkim z Shiny Entertainment). Ta usługa miała zostać zaprezentowana podczas E3, ale OnLive wykonał pierwszy ruch i demo zostało wycofane. GaiKai ma ponoć mieć mniejsze wymagania, co do szybkości łącza (ma nawet działać poprzez Wi-Fi) oraz nie będzie wymagał instalowania oprogramowania tylko działał w oparciu o przeglądarki i wtyczkę flash. Perry wydaje się bardzo pewny swojego Streaming Worlds i nie ma dnia, by nie krytykował OnLive, jednak poza filmikami, które udostępnia na swoim blogu, tak naprawdę nie wiadomo, czy GaiKai faktycznie działa. Jego premiera została zapowiedziana na pierwszy kwartał 2010 rok. Podsumowując, konkurencja na tym polu jest dobra dla graczy. W końcu to oni będą wybierać poprzez swoje portfele.

KTO ZA TYM STOI?

OnLive to przede wszystkim dwa nazwiska. Steve Perlman (QuickTime, WebTV) oraz Mike McGarvey (Eidos). Poza nimi z tym projektem są związane osoby pracujące do tej pory między innymi dla Netscape, Mozilla, Activision, MySQL oraz NBC i odpowiedzialne w tych firmach przede wszystkim za rozwiązania technologiczne. Natomiast inwestorzy to Autodesk, Maverick Capital i Warner Bros. Nie musicie znać tych nazw, ale wystarczy kilka kliknięć w sieci i szybko okazuje się, że za OnLive stoją spore pieniądze. Projekt został uruchomiony siedem lat temu i pozostawał w ukryciu, aż do Game Developers Conference w marcu 2009, gdzie został oficjalnie zapowiedziany.

oglądanie powtórek, czy systemy ocen, to jednak nie każdy Facebook z miejsca odniósł sukces. W dodatku nie wiadomo, jak miałby zostać zrealizowany tryb multiplayer. Serwery łączące się z serwerami? Jedna stawka opłat za singleplayer, a inna za granie z kumplami? Brzmi to wszystko kosmicznie i ciężko również uwierzyć, że łącze 1,5 Mbit/s przetrwałaby takie obciążenie. Szybkie łącze wydaje się więc obowiązkowe, bo w końcu nie po to gracze kupują telewizory HD, żeby grać w rozdzielczości SD.

MOŻEMY SPAĆ SPOKOJNIE

Wydaje się, że w przypadku komputerów OnLive faktycznie ma sens, bo nie każdego stać na ciągłe ulepszanie sprzętu, a jednak w Diablo III sporo osób chętnie by zagrało. W końcu wielu graczy przesiadło się na konsole, by wreszcie zniknął problem wymagań sprzętowych, programów liczących wydajność i liczbę klatek na sekundę, nie wspominając o poszukiwaniach właściwych sterowników do kart graficznych. W dodatku wszystkie gry byłyby automatycznie aktualizowane, więc z użytkownika spadłby także przykry obowiązek ściągania łatek. Pytanie tylko ile osób będzie w stanie obsłużyć ten system, bo raczej Pentagon nie użyczy swoich maszyn graczom, więc co się stanie, gdy milion osób będzie chciało zagrać w Crysis Wars? Być może autorzy, pomimo marketingowych zapewnień o światowej dominacji swojego sytemu, liczą po prostu na kilkadziesiąt tysięcy klientów.

Możliwości OnLive wyglądają wręcz nieprawdopodobnie, jednak tak mocna zależność gier od serwerów powoduje, że jedna solidna awaria może rozłożyć cały ten projekt. Trudno też uwierzyć w brak lagów, szczególnie jeśli w grę ma wchodzić tryb multiplayer. Pewne jest również to, że Sony i Microsoft nie oddadzą swoich tytułów ekskluzywnych, bo to uderzałoby w ich konsole, a Nintendo prawdopodobnie w ogóle nie będzie zainteresowane udostępnianiem gier ze względu na specyficzne sterowanie. W dodatku Wielka Trójka sceptycznie podchodzi do całego projektu, a jako jego główną wadę widzi wysoką cenę dla użytkowników, którzy będą musieli utrzymać całą infrastrukturę. Do kogo OnLive może więc trafić? Posiadacze konsol nagle nie porzucą swoich zabawek, podobnie jak właściciele mocnych PCtów, natomiast osoby, które mają tylko i wyłącznie laptopy – prawdopodobnie wykażą zainteresowanie. W ich przypadku będzie to prawdziwe wybawienie i możliwość sprawdzenia gier mających wysokie wymagania sprzętowe. A skoro baza takich użytkowników jest ogromna i stale rośnie, szybciej niż w przypadku komputerów stacjonarnych, to OnLive ma szansę do nich dotrzeć. Sama usługa ma zostać uruchomiona pod koniec roku w Stanach Zjednoczonych i chętnie sprawdzimy czy faktycznie działa, jednak zdetronizowanie konsol wydaje się tylko marketingową bajeczką. //**Fax**

co oznacza dla nich większe zyski. A skoro jesteśmy już przy pieniądzach, to pewne jest, że za każdy tytuł przyjdzie płacić z osobna, ale być może pojawią się abonamenty dające dostęp do określonej liczby gier. W założeniach dzięki OnLive gry mają być tańsze niż w sklepach, co również może przekonać potencjalnych klientów. Z OnLive teoretycznie ucieszyliby się również producenci gier, bo każda ich pozycja musi być tworzona pod kątem tysięcy konfiguracji, które zapewniają określoną wydajność. A tak wiedzieliby pod jakie maszyny mają tworzyć. Kolejny plus to wsparcie dla mniejszych developerów, którzy mają problemy ze znalezieniem wydawcy, a mogliby łatwiej dostarczyć swoje produkcje poprzez OnLive.

MOŻLIWOŚCI ONLIVE ZAPOWIADAJĄ SIĘ WRĘCZ NIEPRAWDOPODOBNIE, JEDNAK TAK MOCNA ZALEŻNOŚĆ GIER OD SERWERÓW POWODUJE, ŻE JEDNA SOLIDNA AWARIA MOŻE ROZŁOŻYĆ CAŁY TEN PROJEKT

KONCERNY PALIWOWE NIE SZUKAJĄ DARMOWYCH ŹRÓDEŁ ENERGII

Czy to wszystko oznacza piękną przyszłość dla OnLive? Niekoniecznie. Założenia projektu wydają się genialne w swojej prostocie i przy szybkich łączach mogą się świetnie sprawdzić, ale producenci podzespołów do komputerów nie oddadzą łatwo swoich zarobków. W końcu zakończenie wyścigu zbrojeń, a więc wymiany komputerowych części raz na rok, skończyłoby się dla nich bankructwem. Klienci muszą stale kupować nowe karty graficzne, inwestować w mocniejsze procesory i zamawiać większe dyski, bo inaczej rynek upadnie. Chyba nie myślicie, że przez przypadek część najbardziej oczekiwanych tytułów wymaga bardzo konkretnych układów graficznych, które jako jedyne pokażą prawdziwą moc danej gry? Jestem też pewny, że nie raz zastanawialiście, jak to jest, że nowy Windows jest już na sztywno zainstalowany na laptopie, który kupiliście. I nie chodzi mi o spiski, ale oficjalne umowy, które są podpisane pomiędzy firmami, bo przecież interes komputerowy musi się kręcić. Lepszy sprzęt to lepsze gry, ale i lepsze gry to lepszy sprzęt. Branża IT nie podda się tak łatwo. W dodatku do walki na pewno włączą się wielkie sieci handlowe i markety, bo gdy gry znikną z półek to spadną ich obroty i zyski.

Nieco inaczej jest w przypadku konsol. Ich cena zdecydowanie spadła w ciągu kilku ostatnich lat, więc OnLive nie będzie się wydawał aż tak atrakcyjny. W dodatku kolejna aktualizacja New Xbox Expierience dostarczy nie tylko filmy na żądanie, ale i gry. Będzie można je kupować przez Xbox Live Marketplace i ściągać na dyski twarde. Będą przypisane do konta gracza, więc po ich ewentualnym skasowaniu ich powtórne pobranie będzie darmowe. W dodatku Xbox 360 i PlayStation 3 mogą dostarczyć wyższą rozdzielczość, a usługi sieciowe Microsoftu i Sony są już na tyle rozwinięte, że gracze nagle nie porzucą swoich konsol – zapełnionych gierkami, osiągnięciami, rankingami i listami przyjaciół. Co prawda, producent OnLive również mocno promuje swoją ofertę społeczno-ściową, a więc komunikację, klany, turnieje,

OSTATNIO POJAWIŁA SIĘ MODA NA KRÓTKIE, CZTERO-PIĘCIOLITEROWE NAZWY GIER WYŚCIGOWYCH. ZAPOCZĄTKOWAŁO JĄ CODEMASTERS ZE SWOIM DIRT, POTEM BYŁ GRIP, PURE, FUEL, TERAZ BĘDZIE SHIFT. Z NOWYM DEVELOPEREM, KILKOMA ŚWIEŻYMI POMYSŁAMI, KILKOMA PODPATRZONYMI U KONKURENCJI, W CZYM NFS ZAWSZE ZRESZTĄ BRYLOWAŁ, SKUTECZNIE ULEPSZAJĄC POMYSŁY INNYCH TWÓRCÓW. PRZEDE WSZYSTKIM ZAŚ ZE ŚWIETNĄ GRAFIKĄ, KTÓREJ WRESZCIE NIE MUSI SIĘ WSTYDZIĆ. A WIADOMO, ŻE GRAFIKA W RACERACH PO PROSTU MUSI BYĆ TOPOWA

NEED FOR SPEED SHIFT

JUŻ GRANE

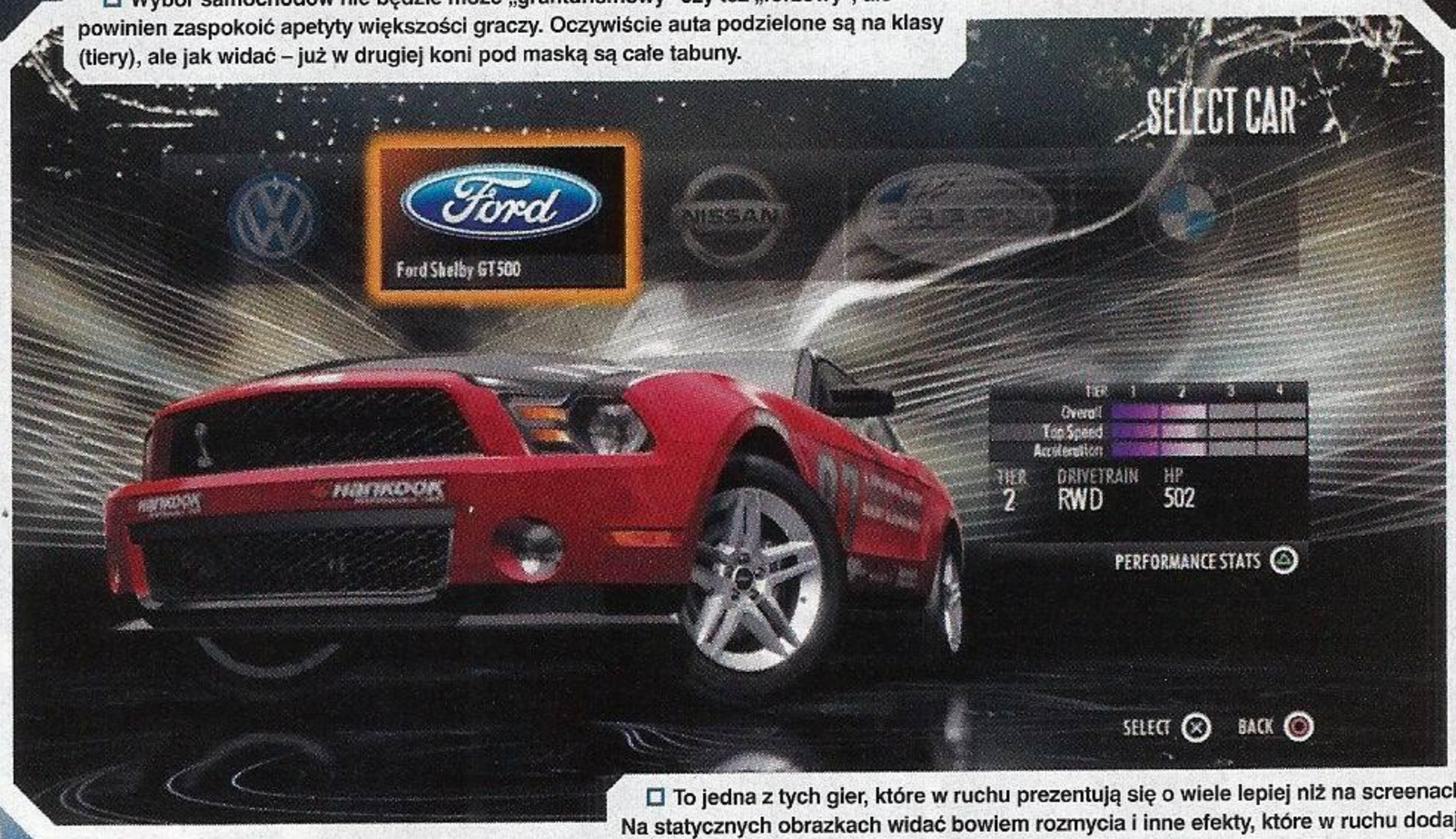
INFO
DEVELOPER: SLIGHTLY MAD STUDIOS
WYDAWCA: ELECTRONIC ARTS
TERMIN: WRZESIEŃ 2009
KONSOLA: XBOX 360, PLAYSTATION 3

Po dwóch ostatnich „występach" ekipy EA Black Box, która wcześniej dostarczyła wszystkie NFSy od czasów świetnego Hot Pursuit 2 aż do nieudanego Undercover, szefostwo EA postanowiło błyskawicznie coś zmienić - do kontynuacji pomysłu z ProStreet, czyli Shift właśnie, zatrudniono ekipę Slightly Mad Studios, która wcześniej pracowała przy znanych pecetowych symulatorach GT Legends i GTR 2 (wraz z firmą SimBin). Oczywiście nie rzucono ich ot tak na głęboką wodę – współpracują z dotychczasowymi twórcami serii – ale od pierwszego wciśnięcia gazu czuć, że gra się zmieniła. Na lepsze.

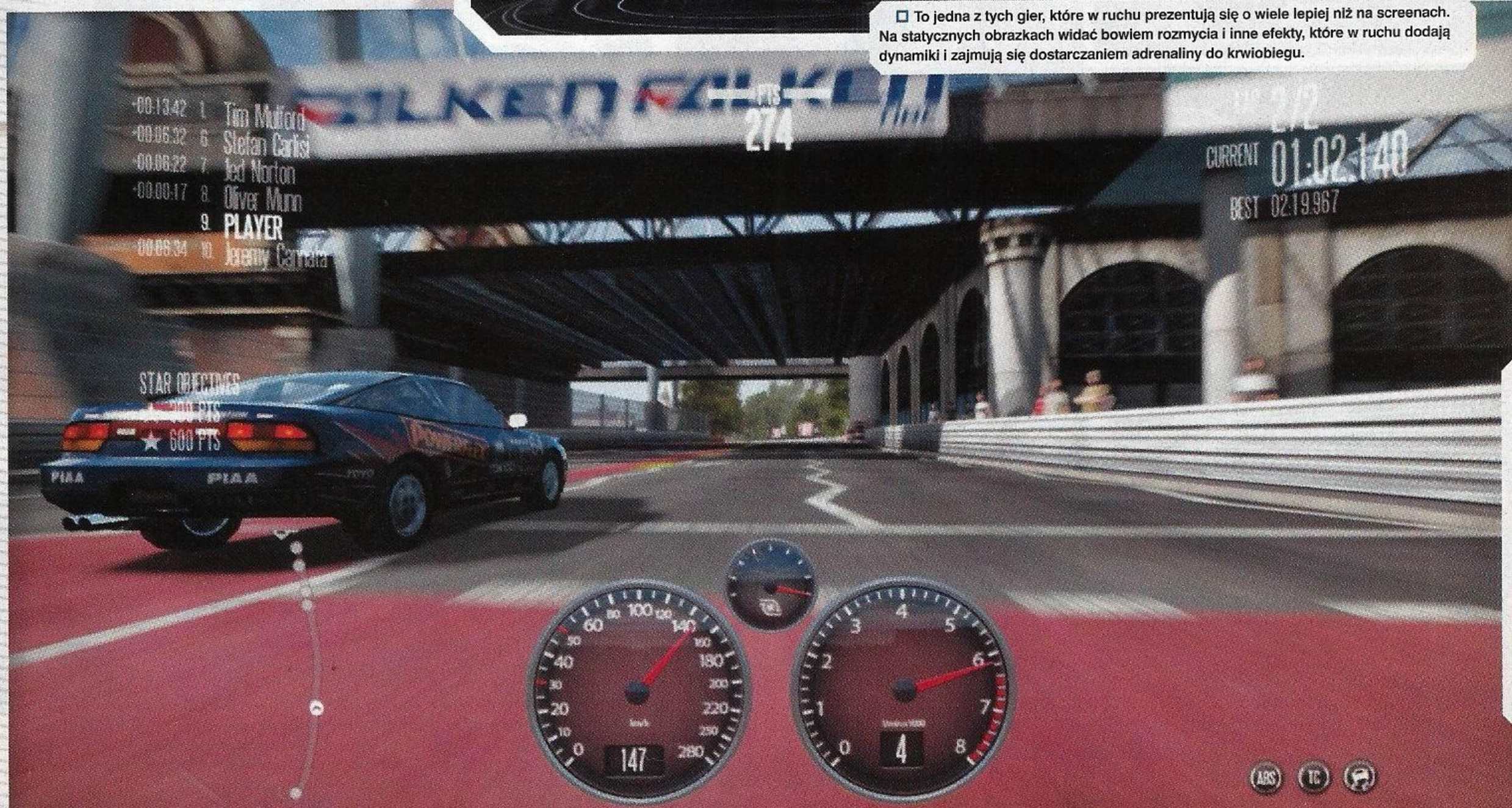
Nie jest jednak tak, że EA nie wiedziało co się święci – na mniej niż rok przed wydaniem gry za późno jest na robienie wszystkiego od początku, dlatego też można przyjąć pewne karkołomne założenie, że oba poprzednie NFSy były wydane dla zyskania czasu (i kasy) na przygotowanie czegoś naprawdę fachowego. Czas został dobrze wykorzystany, choć po prawdzie gra wygląda bardzo GRIDowo. Czyli świetnie. A na pewno sprzeda się lepiej niż dzieło Codemasters. Takie są prawa rynku i magia marki.
//Marcellus

W wersji preview, którą miałem okazję testować, dostępne były dwie trasy (Londyn i japońskie Autopolis) oraz pięć samochodów (Nissan GT-R, Pagani Zonda, flagowy BMW M3 GT2, Ford Shelby GT 500 oraz VW Scirocco), czyli na pierwszy rzut oka niezbyt wiele, ale na szczęście próbka jest bardzo reprezentatywna. Już wyjaśniam – trasa w Londynie to miejski klasyk, znany choćby z serii PGR, prowadzi między innymi po Victoria Embankment naprzeciw London Eye oraz mostem Westminsterskim – można się więc przekonać, że w grze znajdą się trasy miejskie i sprawdzić jak się będą prezentować. Odpowiedź brzmi: bardzo dobrze. Z kolei Autopolis to japoński tor wyścigowy. I wiecie co? Po raz pierwszy można powiedzieć, że ściganie się po torze nie jest nudne. Bo w Shift miejsca na nudę nie przewidziano. Zapewne z oszczędności. Ale sam opis tras niewiele daje – najlepiej sprawdzić na nich samochody. Na pierwszy rzut idzie „beta". Potwór niebywały, przyspieszenie wciska w fotel, ale poza tym prowadzi się

☐ Wybór samochodów nie będzie może „granturismowy" czy też „forzowy", ale powinien zaspokoić apetyty większości graczy. Oczywiście auta podzielone są na klasy (tiery), ale jak widać – już w drugiej koni pod maską są całe tabuny.



☐ To jedna z tych gier, które w ruchu prezentują się o wiele lepiej niż na screenach. Na statycznych obrazkach widać bowiem rozmycia i inne efekty, które w ruchu dodają dynamiki i zajmują się dostarczaniem adrenaliny do krwiobiegu.

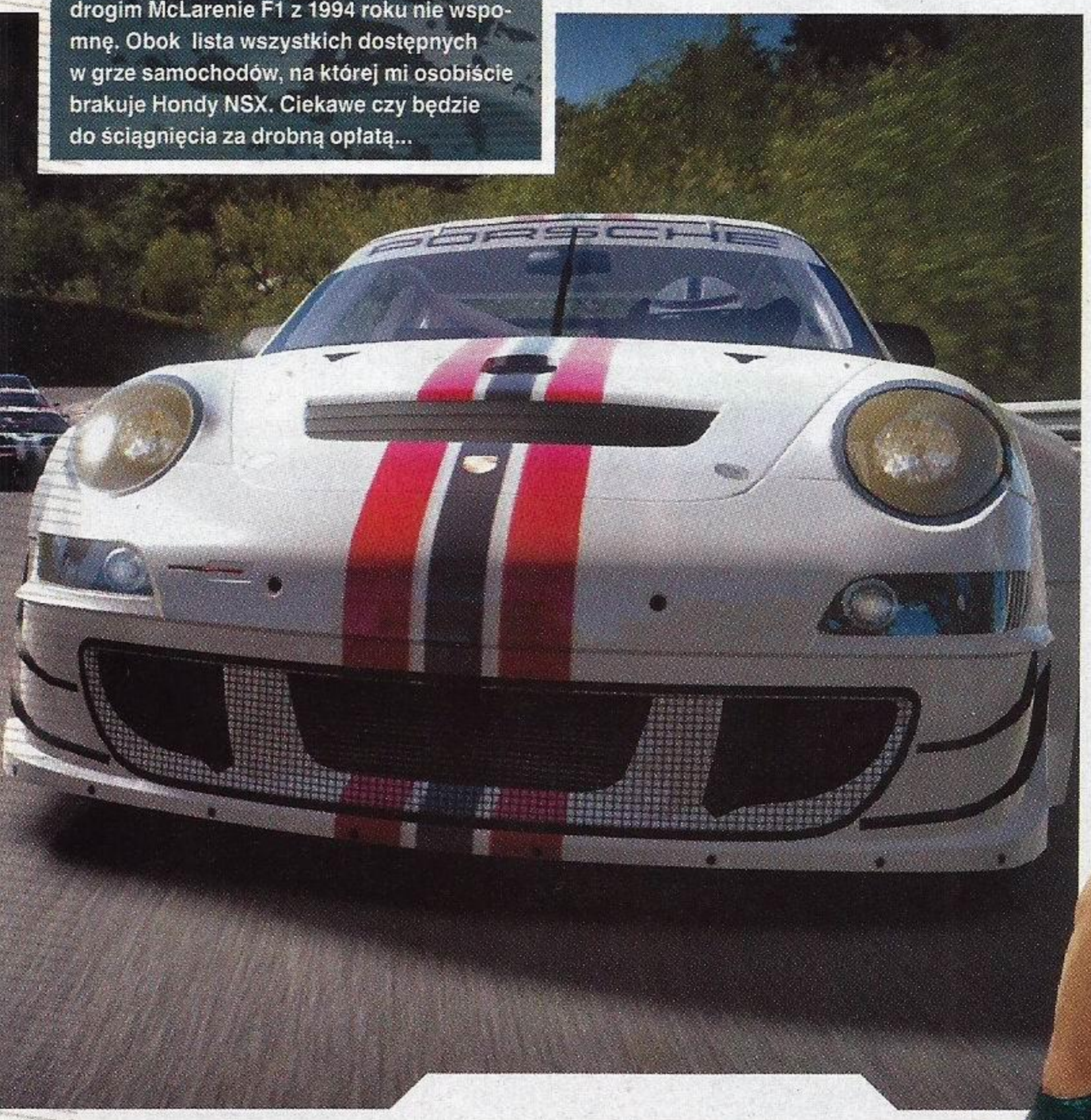


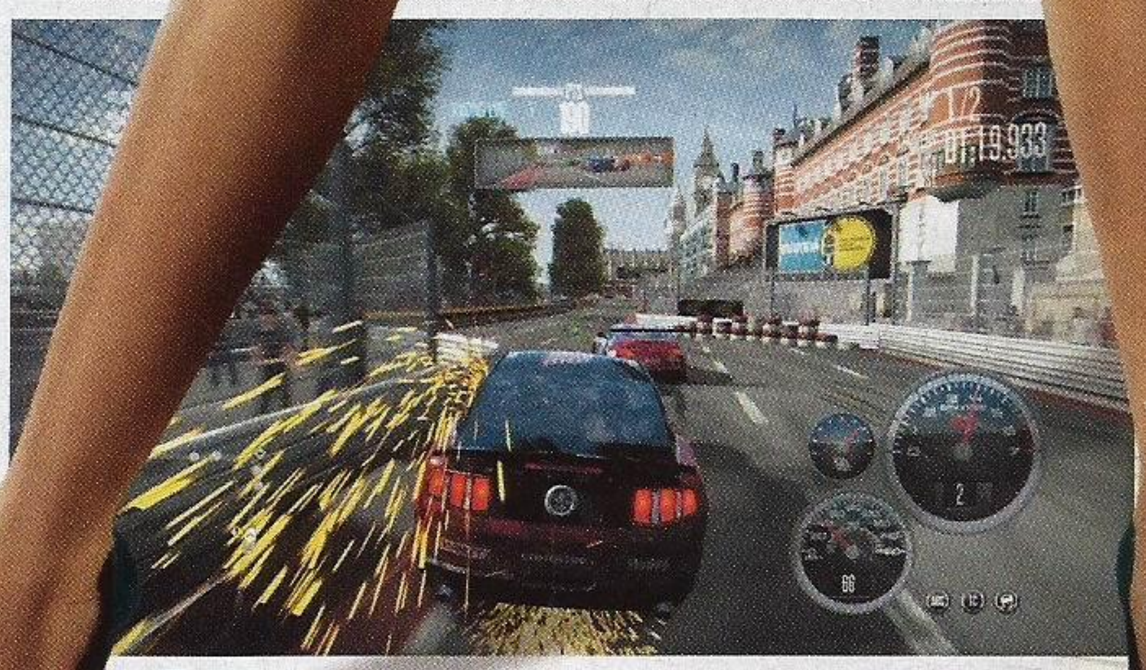
RAPORT: NEED FOR SPEED SHIFT

FURY I MANIURY

Jak w grze są takie fury, to nie mogło zabraknąć pięknych dziewczyn. W polskiej wersji gry na okładce pojawi się zaś sama Iga Wyrwał, posiadaczka najpiękniejszego biustu na Wyspach Brytyjskich i nie tylko. Która zresztą olśniła naszą okładkę. Oprócz Igi na okładce, w samej grze znajdziecie 65 samochodów. Na tym mógłbym w zasadzie zakończyć, ale służba nie drużba. Pięć modeli już poznaliście, więc wiecie już, że NFS znów nie zawiera wyłącznie supersamochodów, znajdą się także bardziej przystępne dla zwykłego śmiertelnika fury, jak choćby: Honda Civic Si, Seat Leon Cupra, Mitsubishi Lancer Evo, VW Golf GTI czy Renault Megane RS. Ale większość z dostępnych w Shift fur śni się maniakom motoryzacji – Bugatti Veyron, Dodge Viper SRT10, Ford GT, Koenigsegg, Lambo Gallardo czy Porsche 911 GT3 RSR, że o legendarnym, bajońsko drogim McLarenie F1 z 1994 roku nie wspomnę. Obok lista wszystkich dostępnych w grze samochodów, na której mi osobiście brakuje Hondy NSX. Ciekawe czy będzie do ściągnięcia za drobną opłatą...

2006 Aston Martin DBR9
2009 Audi R8 LMS
2008 Audi R8
2008 Audi RS 4
2007 Audi S3
2007 Audi TT 3.2 quattro
2006 Audi S4
BMW M3 E36
BMW M3 E46
BMW M3 E92
2008 BMW 135i Coupé
2009 BMW M3 GT2
2007 BMW Z4 M Coupé
2008 Bugatti Veyron 16.4
2006 Dodge Challenger Concept
2008 Dodge Viper SRT10
Vaughn Gittin Jr's 2010 Falken Tire Ford Mustang GT
2010 Ford Shelby GT500
2007 Ford Focus ST
2006 Ford GT
2006 Need For Speed Shelby Terlingua
1996 Ford Escort RS Cosworth
2010 Chevrolet Camaro SS
2006 Chevrolet Cobalt SS
2006 Chevrolet Corvette Z06
2006 Honda Civic Si
2000 Honda S2000
2006 Koenigsegg CCX
2008 Lamborghini Gallardo LP560-4
2007 Lamborghini Murciélago LP640
2007 Lamborghini Reventón
2006 Lotus Elise 111R
2007 Lotus Exige S
2005 Maserati MC12 GT1
2008 Mazda MX-5
2006 Mazda RX-8
1995 Mazda RX-7
1994 McLaren F1
2007 Mercedes-Benz SLR McLaren 722 Edition
2007 Mercedes-Benz SL65 AMG
2008 Mitsubishi Lancer EVOLUTION
2006 Mitsubishi Lancer EVOLUTION IX MR-edition
2003 Infiniti G35 (V35)
1997 Nissan 200SX (S14)
2009 Nissan 370Z (Z34)
2006 Nissan 350Z (Z33)
2009 Nissan GT-R SpecV (R35)
2008 Nissan GT-R (R35)
2000 Nissan Silvia (S15) spec.R AERO
1999 Nissan Skyline GT-R (R34)
1972 Nissan Skyline 2000GT-R
1992 Nissan 240SX (S13)
2006 Pagani Zonda F
2010 Pagani Zonda R
2008 Porsche 911 GT2
2009 Porsche 911 GT3 RSR
2006 Porsche 911 GT3 RS
2004 Porsche Carrera GT
2007 Porsche Cayman S
2008 Renault Mégane RS
2007 SEAT Leon CUPRA
2006 Subaru Impreza WRX STi
2007 Lexus LF-A Concept
2008 SCION tC
1986 Toyota Corolla GTS (A86)
2008 Volkswagen Scirocco
2006 Volkswagen Golf GTI





☐ Ciekawe czy ktoś w ogóle zwróci uwagę na ten podpis, czy też wszyscy będą kontemplować widoki powyżej. Stawiam na to drugie, ale z obowiązku muszę napisać coś o grze... No więc, nie podoba mi się to, że czasami przy lekkiej obcierce o bandę odpala się efekt „shellshock". Może jeszcze to poprawią...

Każda fura ma własny wygląd zegarów nawet w widoku zza samochodu. W GT-R widać nawet ten komputer od Polyphony...

świetnie, choć nie wolno zapominać o hamulcu. Na obu trasach spisuje się dobrze, ale jej opanowanie wymaga wprawy, dlatego przesiadam się do przyjaznego dla kierowcy Nissana GT-R – wozu nie tak mocnego i bardziej przewidywalnego, bo przecież seryjnego, a nie wyścigowego. Choć jeżeli mowa o przewidywalności, to jej przeciwieństwem jest Pagani Zonda, potwór o takiej liczbie koni pod maską, że aż ciężko zliczyć. A jeszcze cięższej utrzymać je w ryzach. Miażdżące przyspieszenie, napęd na tył, duża szerokość, niskie zawieszenie – Zonda słabo spisuje się na wąskich ulicach i w ciasnych zakrętach Londynu. Na torze pokazuje pazury, ale trzeba umieć zapanować nad bestią, której przyspieszenie do setki zajmuje mniej czasu, niż Wam przeczytanie tego zdania. Dwa pozostałe samochody są już o wiele bardziej przeciętne, jak na grę oczywiście, w realu na pewno nie pogardziłbym ani nowym Scirocco, ani tym bardziej Shelby. Ale prowadzi się je o wiele spokojniej, a na torze Autopolis niemal leniwie, choć to tylko złudzenie zaraz po przesiadce z Zondy.

ODDAWAJCIE EMOCJE...

Jak najlepiej potraficie! Po ograniu Shifta można, już na spokojnie, dojść do wniosku, że taki sposób wizualizacji wrażeń płynących z jazdy samochodem nie był możliwy na poprzedniej generacji konsol. Twórcy gry władowali w nią masę efektów graficznych, które w założeniach miały sprawić, że jazda będzie odpowiednio adrenalinopędna. Udało się także w praktyce, ale żeby to docenić trzeba jeździć z widoku z kokpitu, który jest domyślnym w Shift. Sprawa jest teoretycznie banalna, ale jednocześnie genialna, kamera jest ruchomą „głową" gracza wewnątrz samochodu. Dzięki temu rozwiązaniu udało się osiągnąć bardzo realistyczne

Nazwa Slightly Mad Studios pasuje do sposobu wizualizacji tego, co dzieje się na trasie w Need for Speed: Shift – jazda jest lekko szalona. W pełni szalona jest oczywiście w Burnoucie. I tak też pewnie będzie w następnym NFS...

i jednocześnie emocjonujące efekty – podczas przyspieszania kamera odsuwa się od wirtualnej kierownicy, jakby wciskało nas w fotel, podczas hamowania odwrotnie – leci do przodu, jak pchnięta przeciążeniem. Podobnie zachowuje się na zakrętach, co jednocześnie ułatwia ich pokonywanie, bo lepiej widać ich profil niż w wypadku stałego widoku z kabiny. Po której można się zresztą rozglądać, choć podczas jazdy nie jest to specjalnie wskazane. Oczywiście nie brakuje też innych, już nieco bardziej klasycznych rozwiązań, jak rozmycie niektórych elementów obrazu, co sugeruje skupienie i wzmaga uczucie gnania z ogromną prędkością. Dodatkowo obraz bardzo rzadko jest stabilny; samochód podskakuje na nierównościach trasy, wraz z nim porusza się także kamera-głowa wewnątrz, co niebywale potęguje tak lubianą przez developerów „immersję", czyli po prostu poczucie przebywania w świecie gry wszystkimi zmysłami.

Kolejnym fachowym efektem w Shift jest tak zwany „shellschock", znany z wielu gier FPP moment chwilowego ogłuszenia i zaburzenia wizji spowodowany bliskim wybuchem na przykład granatu, a w wyścigu oczywiście potężnym dzwonem. Wygląda to fachowo, a jednocześnie jest swego rodzaju biczem na tych, którzy chcieliby się za bardzo rozbijać podczas jazdy – gdy obraz staje się czarno-biały, drży i skacze, ciężko jest opanować samochód i ocenić czy nadal jedzie się w dobrą stronę. Tak więc nie tylko tanie efekciarstwo kierowało twórcami Shift – chcą stworzyć dobrego, zrównoważonego racera, w którym dobrze bawić się będą zarówno casuale zwabieni rewelacyjnymi wizualiami

PO OGRANIU SHIFTA MOŻNA, JUŻ NA SPOKOJNIE, DOJŚĆ DO WNIOSKU, ŻE TAKI SPOSÓB WIZUALIZACJI WRAŻEŃ PŁYNĄCYCH Z JAZDY SAMOCHODEM NIE BYŁ MOŻLIWY NA POPRZEDNIEJ GENERACJI KONSOL.

Kierowcy mają mieć nie tylko inteligencję, ale także swój temperament. Jeżeli zajdzie się za skórę takiemu, co to nie ma nic przeciwko taranowaniu przeciwników, można skończyć właśnie tak... Zondę ciężko z tego wyprowadzić. Bardzo.

i marką Need for Speed, jak i ci, którzy GRIDa ograli, a nieco przykrzy się im czekanie na Gran Turismo 5, zaś do Forzy 3 nie będą mieli dostępu lub przekonania. Shift oczywiście nie będzie w pełni hardcore'owym symulatorem, ale jak na tradycje NFS, będzie już tego określenia bardzo, ale to bardzo bliski, choć nie na podstawowych ustawieniach. Nieco Szalone Studio wymyśliło sobie, że każdy profesjonalny hardcorowiec powinien grać w odpowiednim trybie, czyli Pro, w którym gra w pełni rozwinie swój symulacyjny potencjał. Tych ustawień w wersji preview nie mogłem niestety sprawdzić, ale podobno silnik fizyczny gry jest tak zaawansowany, że przelicza nawet stopień odkształcenia się opon podczas pokonywania zakrętów.

ROZWIJAJ SIĘ

Wersja preview daje też przedsmak tego, jak będzie wyglądał zapowiadany sposób punktowania wyczynów graczy na torze i klasyfikowania ich po jednej ze stron. W każdym wyścigu ocenianych jest mnóstwo rzeczy – trzymanie się tuż za przeciwnikiem, jazda po idealnym torze jazdy, czyste wyprzedzanie, nie wyjeżdżanie z toru i tym podobne. Punkty zdobywane za czystą, techniczną jazdę trafiają do puli, która może dać nam awans po „jasnej stronie mocy" – można zdobyć rangę np. Sharpshooter, ale jest też druga strona medalu. Nic nie stoi na przeszkodzie, żeby jeździć nieczysto, spychać przeciwników z trasy i stosować taktykę polskiego króla szos. W tym drugim przypadku zbiera się punkty na etykietkę wyścigowego brutala. Oczywiście każdemu może zdarzyć się gorszy lub lepszy przejazd, więc jeden wyścig o niczym nie przesądza. Ale po kilkudziesięciu wyścigach przypiętą łatkę niełatwo będzie już zerwać. Podczas ścigania online będzie to o tyle ważne, że od razu będzie wiadomo z kim ma się na trasie do czynienia. System „mistrz kierownicy – pirat" jest o tyle sprytnie pomyślany, że działa na zasadzie równoważni, gdy jeździ się generalnie czysto, ale zdarzają się dzwony, gra oceni proporcję „złych" i „dobrych" punktów i odpowiednio do wyniku

W GRZE BĘDĄ DWA MODELE ZNISZCZEŃ – WYŁĄCZNIE WIZUALNY, KTÓRY OCZYWIŚCIE NIE MA ŻADNEGO WPŁYWU NA ZACHOWANIE AUTA ORAZ WIZUALNO-MECHANICZNY

Ładnie widać, że koledze w żółtym samochodzie (to chyba Corvetta ZR1 w specyfikacji GT2, ale głowy nie dam) coś nie wyszło – SI działa i ma się całkiem dobrze. Przynajmniej z punktu widzenia gracza – popełnia błędy, a nie tylko jeździ jak po sznurku.

HISTORIA NEED FOR SPEED

Kolejne części jednej z najbardziej popularnych serii w historii gatunku rzadko były najbardziej innowacyjnymi grami, ale niezmiennie bardzo udanymi. No, może poza ostatnimi dwiema odsłonami, które wyraźnie wskazują na jakieś problemy, bo nie udała się żadna z niemal odwiecznych inkarnacji serii – „pościgowy" Undercover jest grą zaledwie przeciętną, a wcześniejszy „wyścigowy" ProStreet co najwyżej niezłą. Co dalej z serią? Shift jest kontynuacją pomysłu na ProStreet, z lepszą grafiką i bardziej rajcującym modelem jazdy, a za rok zobaczymy co z NFS wyciśnie ekipa Criterion – twórcy Burnout: Paradise. Plamę na honorze podobnież chcą zmazać także EA Black Box – plotki głoszą, że na 2011 szykują kolejnego NFS, który w tym momencie będzie miał już pewnie roztrojenie jaźni.

ROAD & TRACK PRESENTS: THE NEED FOR SPEED (1994/1996)

Pierwsza część serii ukazała się na konsoli 3DO oraz pecetach w roku 1994, a w dwa lata później na pierwszym PlayStation oraz Sega Saturn. Siedem tras, osiem supersamochodów oraz policja wlepiająca mandaty i konfiskująca wozy – oto podwaliny jednej z najbardziej znanych serii gier wyścigowych. Debiut postanowiono wesprzeć autorytetem specjalistów – Road & Track to znane na amerykańskim rynku pismo motoryzacyjne, którego redaktorzy pomagali w tworzeniu gry. Następne części nie potrzebowały już takich marketingowych zabiegów.

NEED FOR SPEED II (1997)

Druga część gry wyszła już wyłącznie na pecety oraz PlayStation i od razu ujawniła pierwsze symptomy NFSowych „problemów" z tożsamością – w tej części nie było już policji, która ścigałaby furę gracza. Tym samym zapoczątkowany został nieformalny rozdział serii na części „pościgowe" i „wyścigowe". W odróżnieniu od dość realistycznego podejścia do prowadzenia samochodów znanego z „jedynki", w tej części sterowanie było bardziej zręcznościowo-rozrywkowe.

NEED FOR SPEED: V-RALLY (1997)

Europejskie V-Rally stworzone przez Eden Studios w USA ukazało się pod takim właśnie tytułem, aby zwiększyć rozpoznawalność i sprzedaż gry. Tym samym do rodziny NFS nieoficjalnie i na krótko włączono rajdy samochodowe.

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT (1998)

Jedna z najbardziej znanych i uznanych części serii wprowadziła tytułowy tryb Hot Pursuit, w którym można było zwiewać przed policją, ale także wcielić się w superszybkiego stróża prawa i ganiać łamiących przepisy piratów. Niestety, to drugie tylko na PC – nie wiedzieć czemu na PlayStation nie można było zostać chłopcem radarowcem.

NEED FOR SPEED: V-RALLY 2 (1999)

I znów – w USA, gdzie wydawcą gry było EA, postanowiono przemianować swojskie, europejskie V-Rally Championship Edition 2, żeby przeciętny pochłaniacz hamburgerów jarzył o co chodzi. Ale chyba niewiele to zmieniło, bo V-Rally 3 EA nie miało już ochoty wydawać w swej ojczyźnie; najwyraźniej amerykanie nie przepadają za rajdami.

NEED FOR SPEED: ROAD CHALLENGE (1999)

W USA wydana z podtytułem High Stakes gra wprowadziła usprawnienia w uznanej formule Hot Pursuit – po raz pierwszy w serii pojawiła się pewna forma kariery, a także uszkodzenia samochodów. Poprawiono też braki konsolowej wersji Hot Pursuit – tym razem gracze mogli na split-screenie wcielić się w policjanta i pirata w kilku nowych trybach zabawy. W tytułowym trybie High Stakes przegrywający wyścig tracił swoją furę, co w wyścigach split-screen dla dwóch graczy zostało oddane przy pomocy dwóch kart pamięci – z memorki przegrywającego kasowana była utracona furka. Fajny patent.

NEED FOR SPEED: PORSCHE UNLEASHED (2000)

Jedyny w historii serii przypadek oddania się wyłącznie jednej marce samochodów, jak tytuł wskazuje – Porsche. W grze znalazło się wiele współczesnych i historycznych modeli samochodów tej marki, a także mnóstwo informacji o nich. Był tryb kariery oraz zabawa w testowanie „porszaków" na różne sposoby jako kierowca testowy, ale zabrakło split-screena.

MOTOR CITY ONLINE (2001)

Próba stworzenia pierwszej poważnej wyścigowej gry MMO na pecetach. Prześladowały ją jednak lagi, a i popularnością nie cieszyła się jakąś przesadną. Być może było jeszcze za wcześnie na tego typu grę, niedługo przekonamy się, czy rzeczywiście – nachodzi przecież NFS: World Online, tym razem także wyłącznie na kompy.

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2 (2002)

Debiut serii na PlayStation 2 był zarazem ostatnim z klasycznych NFSów ery „przedsandboksowej" – długie, rozbudowane trasy w stylu niemalże OutRunowym i całkiem niezłe pościgi policyjne. Był wprawdzie bardziej arcade'owy niż większość poprzedników (a także mniej dopracowany i zróżnicowany), ale mimo to został doceniony przez recenzentów. Poza wersją na GameCube'a, która zdecydowanie nie udała się twórcom – najlepszą wersją Hot Pursuit 2 była ta na PlayStation 2. Grafika nadal się jako tako broni na małych telewizorkach, ale racery zdecydowanie niefadnie się starzeją.

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND (2003)

Pierwszy odpimpowany, gloryfikujący nielegalne wyścigi i tuning NFS zrobił furorę – w sumie na wszystkie platformy rozszedł się w 15 milionach egzemplarzy. Po raz pierwszy trasy poprowadzono przez wielkie, jak na tamte czasy, miasto przypominające zlepek największych metropolii USA. Gra stawiała głównie na odpicowywanie fur, była do bólu zręcznościowa, a przeciwnicy byli mistrzami ostatniej prostej. Ważna sprawa – była pierwszym wyłącznie nocnym NFSem, gdy na przykład w NFS3 te same trasy można było przejechać w dzień lub w nocy. Ten podział miał na dłużej zagościć w serii. Podobnie jak wiele innych elementów.

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2 (2004)

Więcej, ładniej, lepiej? Poniekąd tak. Sukces pierwszego Undergrounda skłonił EA do błyskawicznego wypuszczenia części drugiej. Ta również rozeszła się świetnie, choć o mniej więcej jedną trzecią gorzej niż „jedynka". Było jeszcze więcej pimpowania, a jak ktoś miał ochotę to mógł toczyć się wielkim, podświetlonym neonami Escalade'm na 26. całowych felach i sprzętem grającym w bagażniku, którego nie powstydziłby się Xzibit. Szkoda, że takie rzeczy to tylko w grach video... Aha, po raz pierwszy seria trafia na PSP w postaci NFS: Underground Rivals i odnosi sukces.

NEED FOR SPEED: MOST WANTED (2005)

Nadszedł czas debiutu kolejnej generacji konsol – na rynek wtargnął Xbox 360, a tytułem startowym konsoli MS był właśnie Most Wanted. Co nie znaczy, że gra nie ukazała się na innych konsolach, wprost przeciwnie – trafiła na wszystkie, łącznie z PSP. Po dwóch „nocnych" NFSach ten był do bólu jasny i słoneczny. Ładny i fajny, nie powiem, choć akurat dzień średnio pasował do tematyki nielegalnych wyścigów i ganiania się z policją po ogromnym mieście, co akurat było niesamowicie kręcące. No ale jakoś tak dziwnie wyszło, że w nocnych Undergroundach policja nie interesowała się wariatami ganiającymi po ulicach, ale w dzień już jak najbardziej.

NEED FOR SPEED: CARBON (2006)

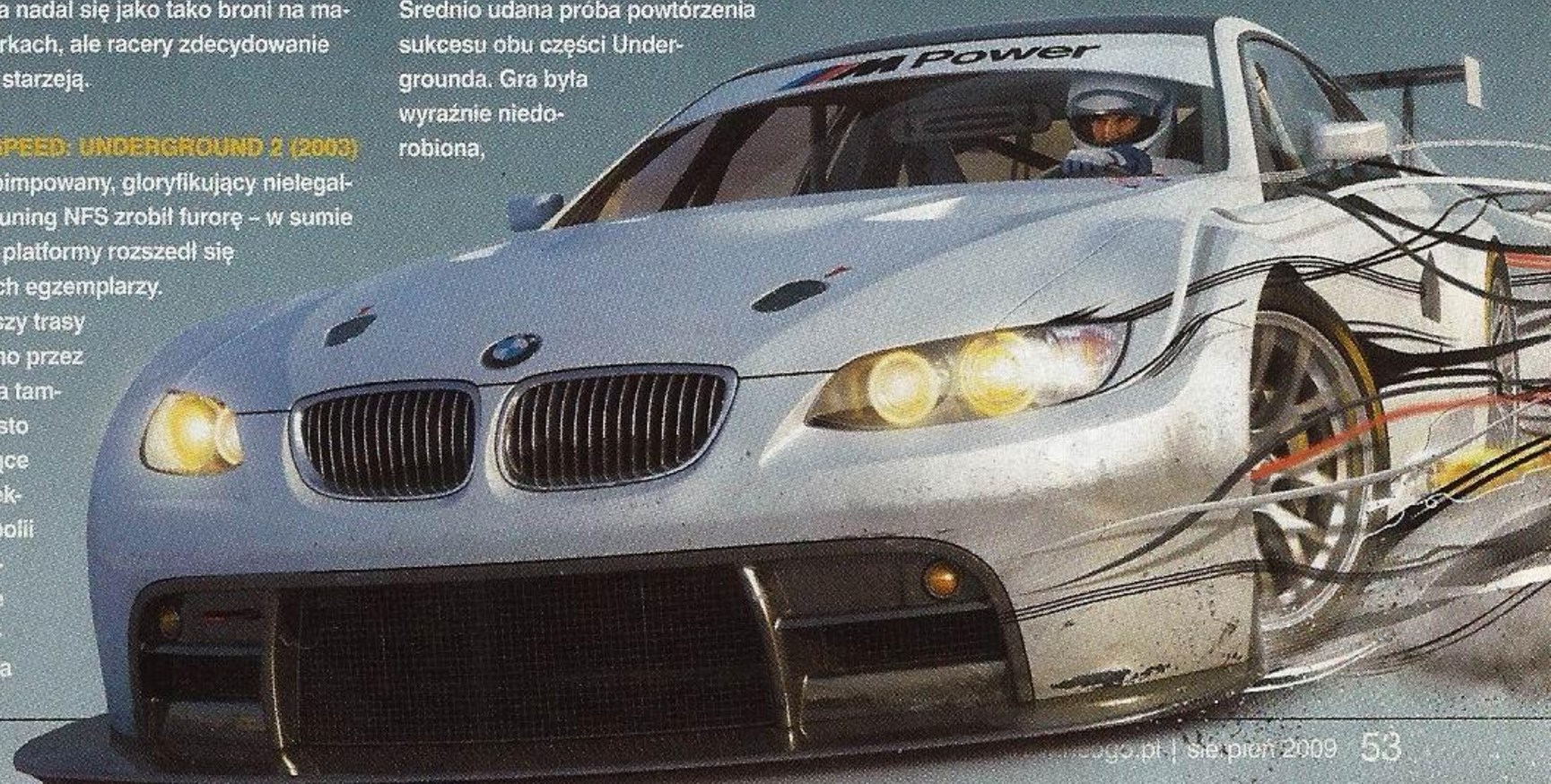
Średnio udana próba powtórzenia sukcesu obu części Undergrounda. Gra była wyraźnie niedorobiona, silnik utknął gdzieś pomiędzy erą SD a HD, co owocowało raczej niezbyt fajnymi efektami. Brakowało też jakiejś innowacji. Z jednej strony lekko dystansowano się od Undergroundów, choć z drugiej chciano nadal jechać na ich popularności. Osobiście wspominam Carbona nieźle, ale bez większego sentymentu. Aha, ciekawostka – Carbon jest rekordzistą pod względem liczby konsol na jakie się ukazał, było ich równo dziewięć: GBA i DS, PS2 i PSP oraz PS3, Xbox i X360 oraz GameCube i Wii. Powodem był oczywiście czas przejściowy pomiędzy generacjami konsol.

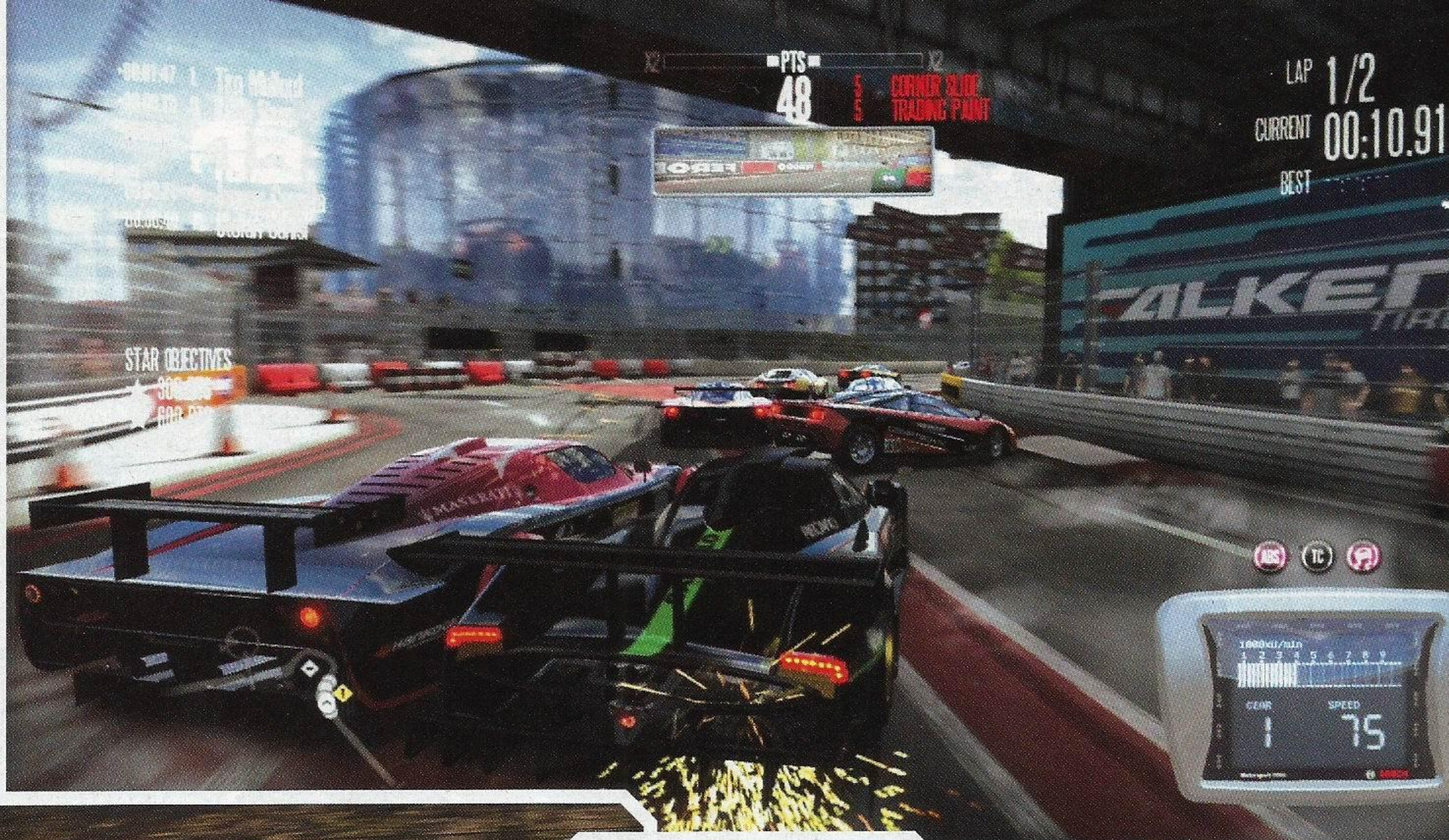
NEED FOR SPEED: PROSTREET (2007)

Dochodzimy powoli do czasów dobrze nam już znanych. ProStreet był pewnym eksperymentem, moim zdaniem niezbyt udanym, bo zupełnie nieprzystającym do klimatu tej serii. Zamknięte trasy na imprezach fanów motoryzacji to nie jest coś, co kojarzy się z Need for Speed. Poza tym gra nadal nie jest w stanie dorównać oczekiwaniom pod względem grafiki – chrupanie jest bardzo niemile widziane w grach na HD geny, tym bardziej jeżeli pochodzą od takiego wydawcy, jak EA, więc krytyka przejechała się po ProStreet dość ostro. Pierwszą próbę „usportowienia" serii NFS można uznać za niezbyt udaną, choć i tak sprzedażą przebiła kolejny „wyczyn" EA...

NEED FOR SPEED: UNDERCOVER (2008)

To był zdecydowanie najgorszy NFS z jakim miałem nieprzyjemność. Niedopracowany, nieprzemyślany, niekonsekwentny. Wielkie miasto z zamkniętymi trasami, ruch uliczny symboliczny, a i tak gra chrupała. Gonitwy z policją jak zawsze fajne, ale... całej gry nie pociągną, a reszta, może poza wyścigami na autostradzie, była średnia. Że o fabule litościwie nie wspomnę. Grze wyraźnie zabrakło tego nieuchwytnego „czegoś", przez co była po prostu nudna i powtarzalna. Choć samo jeżdżenie było spoko, podobnie jak wybór wózków. Grać się dało, ale podobnie jak w przypadku ProStreet – od marki Need for Speed oczekuje się znacznie więcej. ■■





□ W połowie lipca ekipa Shift zapowiedziała powrót driftingu do NFS. Ciekawe, jak zostanie rozwiązany skoro gra ma być mniej arcade'owa niż „normalne" odsłony serii. No i może wreszcie pojawią się kolorowe opony, co zapowiadałem już przy ProStreet...

ustawi gracza na skali. Zapewne okaże się, że większość kierowców nie będzie ani specjalnie techniczna, ani też brutalna i będą plasować się gdzieś w połowie skali i odpowiednio do tego zdobywać kolejne poziomy. Które z kolei zdeterminują jakie samochody i części zostaną odkryte najpierw, a jakie nieco później.

Ważnym elementem gry jest zasada nie karania graczy za nieudane wyścigi. W większości gier wyścigowych to zwycięstwa decydują o możliwości odkrycia nowych samochodów, torów, części do tuningu (którego w Shift oczywiście zabraknąć nie może, będzie zarówno wizualny, jak i mechaniczny, ale w prevce nie został w żaden sposób zaprezentowany), ale w Shift zdobywa się je za pomocą wspomnianych już punktów. Dlatego nie opłaca się przerywać wyścigu nawet jeżeli nie za dobrze w nim idzie – zawsze jakieś punkty wpadną

RAPORT: NEED FOR SPEED SHIFT

Jak zwykle wybór ujęć kamery jest całkiem spory, ale developerzy włożyli tyle pracy w ten zza kierownicy, że pozostałych używałem tylko do łapania screenów.

do puli. To od razu determinuje stopień zniszczeń – samochodu nie da się tak uszkodzić, żeby nie mógł dalej jechać. Zapewniam, że próbowałem. W grze będą dwa modele zniszczeń – wyłącznie wizualny, który oczywiście nie ma żadnego wpływu na zachowanie auta (choć pęknięta szyba ogranicza widoczność) oraz wizualno-mechaniczny – samochód będzie jechał wolniej, ściągał w którąś stronę itp. Do realizmu w tym akurat elemencie będzie bardzo daleko; nie ma takich samochodów, które przetrwałyby zderzenie z betonową ścianą przy 200 na budziku. Że o kierowcach nie wspomnę.

DOBRE WRAŻENIE

Shift robi od razu i to jest bardzo optymistyczna wiadomość dla księgowych EA, dla nas ważne jest także to, że wrażenie to nie słabnie po dłuższym kontakcie z grą. Ściganie jest bardzo adrenalinopędne, a mnogość maszyn i tras pozwala wierzyć, że gra prędko się nie znudzi. Po prawdzie to od czasów wspomnianego GRIDa, czyli od mniej więcej roku, nie grałem w równie emocjonującego i efektownego racera. Wydaje się, że twórcy gry perfekcyjnie uchwycili balans pomiędzy symulacyjnym podejściem i zręcznościową radochą – samochody zachowują się na trasie realistycznie, ale efektowna, podkolorowana oprawa robi wrażenie, że to czysty arcade. Może to jest sposób na zwiedzenie casuali i sprawienie, że będą świetnie bawić się przy grze prawie symulacyjnej? Poza tym bardzo fajnie wygląda sposób progresu – w końcu ktoś doszedł do wniosku, że nie tylko zwycięstwo w wyścigu powinno być nagradzane, jakiś bonus za dalsze miejsca też powinien wpadać. Nie tak, jak w Fuel, gdzie liczy się tylko pierwsze miejsce i często trzeba powtarzać bardzo długie wyścigi. Tym bardziej, że Shift całkiem konkretnie postawi na online, a tam porażki są nieuniknione, ale nie powinny zniechęcać – a to punkty wpadną, a to jakaś odznaka, trochę jak w Call of Duty. Nie wiadomo na razie, czy kolejne zdobyte poziomy i badge dadzą coś więcej poza większym szacunkiem i nowymi trasami czy furami. Może uniklane części do modyfikowania osiągów samochodu?

Po średnio udanym NFS ProStreet, Shift wydaje się być produktem o wiele lepiej przemyślanym i dopracowanym, godnym przynależności do tej zasłużonej serii. Niecierpliwie czekamy na wrześniową premierę gry, wprawdzie Shift będzie musiał walczyć z Forza Motorsport 3, ale nie jest pozbawiony szans. Ani w kategorii jakość, ani w sprzedaż... Tą drugą zapewne zresztą bez problemów wygra. ■■

SZEROKOŚCI

Symulacyjne zapędu NFS Shift widać po doborze tras – nie mogę się doczekać przetestowania Veyrona na Nordschleife czy Laguna Seca lub Silverstone. Ale nie zabraknie też tras miejskich, oprócz Londynu będzie także Tokio, jak również tras wymyślonych od A do Z przez twórców gry. Poniżej lista 18 tras/miejsc, z których programiści wykroją przynajmniej 50 tras. A pewnie z czasem dojdą kolejne, jako DLC.

Alpental / Autopolis International Racing Course
Ambush Canyon / Brands Hatch / Dakota
Ebisu Circuit / Glendale / Hazyview
Mazda Raceway Laguna Seca / Londyn / Miytomi
Nordschleife / Road America / Rustle Creek
Silverstone / Circuit de Spa Francorchamps
Tokio / Willow Springs

WYDAJE SIĘ, ŻE TWÓRCY GRY UCHWYCILI BALANS POMIĘDZY SYMULACYJNYM PODEJŚCIEM I ZRĘCZNOŚCIOWĄ RADOCHĄ

■ Obrazek wygląda jak żywcem wyjęty z któregokolwiek filmu składającego się na Trylogię Bourne'a. Nie wiadomo, w jakim stopniu ulice będą otwarte dla Fishera – nie ma szans na sandbox, co chyba ucieszy wiele osób. W tym mnie.

INFO
DEVELOPER: UBISOFT MONTREAL
WYDAWCA: UBISOFT
TERMIN: 5 STYCZNIA 2010
KONSOLA: XBOX 360

TOM CLANCY'S

SPLINTER CELL CONVICTION™

MASZ BYĆ JAK BULLTERIER. JAK WŚCIEKŁY BYK. JAK SAM FISHER W CONVICTION!

Gdyby Juliusz Machulski dziś kręcił „Kilera", właśnie tak mogłaby wyglądać instrukcja dla komisarza Ryby od komendanta. W nowym Splinter Cellu położono nacisk na determinację głównego bohatera, który gotów jest przepłynąć przez ocean krwi, potu i łez przeciwników, by ukarać winnych morderstwa swojej córki. Prywatny wątek prawie zawsze dobrze służy opowiadanej historii i nie inaczej będzie tym razem, gdy Fisher wkroczy na zdradliwą ścieżkę zemsty. Sam przeciw wszystkim. Premiera Conviction była wielokrotnie przekładana, ale to jeden z przypadków, kiedy dłuższy czas produkcji przekłada się na jakość gry, a na konferencji Microsoftu na E3 słychać było tylko jęki zachwytu nad projektem Ubisoftu. Teraz wiemy jeszcze więcej, a entuzjazm nie stygnie.

MAKIJAŻ AGENTA

Seria wymagała zmian w swojej formule, dlatego nowy Splinter zrywa z wieloma jej symbolami. Przede wszystkim tym razem Fisher to wolny strzelec i w poważaniu paragrafy, a ze swoim pracodawcą żegna się w sposób podpadający pod przepisy kodeksu karnego. Szczególnie te o przemocy. Podobnie jak Max Payne, Sam chce za wszelką cenę wytropić zabójców bliskiej osoby i własnoręcznie wymierzyć karę. W takiej sytuacji garnitur agenta przestrzegającego reguł mógłby okazać się za ciasny. Jednak nikt nie lubi być pozostawionym na lodzie i Fischer będzie musiał mierzyć się nie tylko z oprychami, ale także z byłymi kolegami z Third Echelon. Autorzy z dumą zaprezentowali dwie z takich konfrontacji. W pierwszej Fisher siedzi przy stole w kiepsko oświetlonym pokoju i przepytuje więzionego przeciwnika. Zmiana ujęcia, panowie na moment znikają z wizji, a po chwili pojawiają się agenci, by schwytać growego Jasona Bourne'a. Podchodzą do koleżki przy stole, który okazuje się być nieprzytomnym oprychem, a Sam pojawia się za agentami mierząc do nich z karabinu. Cięcie. Kolejnym razem „koledzy" zjawiają się niespodziewanie po spektakularnej akcji Sama, podczas której zlikwidował kilku oponentów. Fisher chce przesłuchać ich herszta, ale za oknem rozlega się głos przez megafon nakazujący poddanie się, słychać krążący helikopter, a uzbrojeni goście z Third Echelon nie pozostawiają wątpliwości co do swych intencji. Obie sytuacje są pozornie beznadziejne, ale przecież nie kończą gry. Niestety, nie pokazano w jaki sposób będzie nam dane z nich wybrnąć, więc czekamy.

Prywatny wątek prawie zawsze dobrze służy opowiadanej historii i nie inaczej będzie tym razem

Design Sama idealnie pasuje do konwencji – zarośnięty, podstarzały, choć z iskrą w oku – właśnie tak powinien wyglądać człowiek zdesperowany do granic. Porusza się znacznie płynniej niż kiedykolwiek wcześniej, ale nie zapomniał swoich dawnych sztuczek i wciąż potrafi skorzystać z podwieszonych pod sufitami rur czy uwiesić się na wąskich parapetach. Kolejną różnicą jest częściowa rezygnacja z gadżetów na rzecz inwencji Fishera. Pokazano fragment gry, w którym zamiast używania zwyczajowej kamerki do podpatrywania przeciwników za drzwiami, Sam wyciąga z kieszeni kawałek lustra i za jego pomocą rozeznaje się w sytuacji po drugiej stronie. Ubi momentalnie zapewniło, że elektroniczne wynalazki pojawią w późniejszej części gry, co chyba nie tylko mi zapaliło żarówkę nad głową. Czyżby szykowali potężny zwrot akcji i Third Echelon ostatecznie nie było prawdziwym wrogiem? To tylko moje dywagacje, ale o fabularne twisty na pewno nie musimy się martwić. Większość fabuły rozegra się w Waszyngtonie, a kolejnym sekretem są czerwone diody, którymi świecą w ciemnościach agenci byłego

■ Nawet twardziel musi od czasu do czasu przejrzeć się w lustrze. Choćby po to, by zobaczyć, czy ostatnie rany się zabliźniły. Fisher ochoczo pomaga w domowej higienie, ale na opiekunkę do dzieci raczej by się nie nadawał.

W STRONĘ KAŻUALI

Jeden z wielu sposobów na wykorzystanie wirtualnej sylwetki Fishera. Strażnicy bezgranicznie ufają swoim oczom i prą bez namysłu do miejsca, gdzie ostatni raz widzieli podkradającego się agenta. Co z tego, że wyraźnie widać, że poszedł w inną stronę? Całość wygląda nieźle, ale nie wywraca całej zabawy do góry nogami – nie wydaje mi się, by zrewolucjonizowała gatunek w takim stopniu, jak to swego czasu zrobił cover system ze strzelaninami. Zresztą, niektórzy już wysuwają zarzuty, że zbytnio upraszcza rozgrywkę i eliminuje z niej myślenie. Ale jeżeli ten patent zdoła wkręcić w odrobinę nieprzystępny gatunek skradanek więcej osób, to może warto poświęcić „hardcore'owość"? Z drugiej strony – zawsze można nie korzystać z wirtualnej sylwetki i przechodzić Conviction używając pozostałych nowinek.

SAM FISHER

Biografia byłego agenta jest przebogata, ale oprócz tego – po prostu niezwykle interesująca. Warto poznać ją przed zagraniem w Conviction, bo wprowadza dodatkowy wymiar emocjonalny w wątek zabójstwa córki Sama. Jeśli wydawało Wam się, że historia w nowej części jest naciągana, to jesteście w błędzie, bo dziecko było dla Fishera zawsze najważniejsze. Miał 19 lat kiedy urodziła się Sarah i to właśnie potrzeba zapewnienia jej godnego startu w życiu (jakiego sam nigdy nie doświadczył) zdecydowała o przyłączeniu się do jednostek SEAL. W pewnym momencie rodzina Fishera miała już wystarczająco dużo pieniędzy, ale bycie w armii działało jak narkotyk i Sam kontynuował karierę. Misje w Panamie i Zatoce Perskiej były sukcesami, ale w międzyczasie córka skończyła 6 lat, a ojciec pozostawał dla niej nieznajomym. Żona zagroziła rozwodem, jeśli Fisher pojedzie na jeszcze jedną misję. Pojechał. Po powrocie przegrał w sądzie prawo do opieki nad córką, co mocno kontrastowało z rosnącą reputacją w wojsku. Przyjął propozycję przeniesienia do jednostki antyterrorystycznej DEVGRU, a zaraz potem wziął udział w misji koalicji państw Zachodu w Bośni. Jej celem było schwytanie Karadzicia, ale błędy w rozpoznaniu spowodowały, że z dwudziestoosobowego oddziału Fishera przeżyła tylko czwórka. Zdarzenia następowały lawinowo: rezygnacja z DEVGRU, powrót do Stanów, zdiagnozowany rak u byłej żony. Ostatecznie Fisher został z nastoletnią córką i początkowo trudna relacja zmieniła się w prawdziwie rodzicielskie uczucie. Kto ją zamordował?

Na to pytanie ma odpowiedzieć Conviction. Jedną z końcowych miejscówek ma być Gabinet Owalny w Białym Domu...

ANDRIY SEMYON KOBIN

Andriy bardzo szybko uznał, że bycie uczciwym nie popłaca – jego ojciec był ubogim magazynierem, a on nie miał ochoty klepać biedy, więc nie wahał się ani trochę przed wkroczeniem w światek przestępczy. Zadał się z ukraińską mafią, błyskawicznie awansował i samemu zaczął kierować przemytem. Jednak nie był wystarczająco ostrożny, bo wytropił go Third Echelon i schwytał jako źródło ważnych informacji. Krok po kroku, zaczął zdobywać zaufanie Lamberta (koleżki, który zwerbował Fishera do Splinter Cell) i zawarł z nim układ dotyczący śmierci córki Sama. Dla Kobina stawką była wolność, więc przystał bez namysłu. Kupił muzeum, które przerobił na posiadłość i urządza w niej olbrzymie przyjęcia pozwalające zapomnieć choć na chwilę o czyhającym niebezpieczeństwie. Jakim? To właśnie na tropie Kobina jest Fisher w Conviction, a jeszcze nigdy nie zdarzyło się, by ostatecznie przestępca zwyciężył nad agentem. Nawet takim owładniętym żądzą zemsty. Andriy zaczyna coraz bardziej świrować, brać końskie dawki kokainy, ale one nie odwloką nieuniknionego – konfrontacja Fisher-Kobin w nowej części jest więcej niż pewna. Chyba, że w akcję wtrąci się Third Echelon, ale przecież to skradanka, a nie strzelanina z licznikiem fragów. Jestem cholernie ciekawy, jak rozwiążą to autorzy, wydaje mi się, że pomimo znacznych zmian w rozgrywce, historia nadal pozostanie w oparach politycznych zdrad, które mocno nakręcały na przechodzenie poprzednich odsłon serii. Odliczam dni.

THOMAS JEFFREY REED

Największy mózg spośród trójki głównych postaci występujących w Conviction, ale pod względem średnio udanego dzieciństwa nie wyróżnia się ani trochę. Co prawda żył z rodzicami i nie został bandziorem, ale brak pieniędzy uniemożliwił mu zdobycie wykształcenia w wymarzonym college'u i zamiast tego wybrał Air Force Academy. Co swoją drogą, nie brzmi przecież najgorzej. Wbrew pozorom nie specjalizował się w lataniu, Reed wybrał ścieżkę kariery skupiającą się na informatycznym aspekcie konfliktów zbrojnych. Po ukończeniu akademii i przeniesieniu do jednostki o urokliwej nazwie AFCYBER, wziął udział w kilku udanych operacjach przeciwko terrorystom. Bez Reeda Ameryka przeżyłaby 11 września co najmniej kilka razy. Zdolny adept został zauważony przez Third Echelon, a Irving Lambert dał mu szansę zaistnienia w organizacji – imponowały mu nie tylko umiejętności Reeda, ale także jego niewiarygodna ambicja. To diabelnie inteligentny koleżka, choć jest zbytnio pewny siebie i zapatrzony we własny geniusz. Byłby świetnym materiałem na pacjenta zakładu psychiatrycznego – skoki nastrojów Reeda potrafią zaskoczyć nawet osoby, które znają go od wielu lat. Potrafi w ciągu kilku sekund przejść od spokojnej rozmowy do niekontrolowanych wrzasków. Fascynujący charakter, na pewno wyróżni się spośród pozostałych osób występujących w Splinter Cell: Conviction.

■ Gra pozostanie skradanką, ale wymian ognia unikną tylko najlepsi gracze. Czasem nie warto kombinować i najlepszym wyjściem z sytuacji jest kulka w łeb i werset z Księgi Ezechiela.

chlebodawcy Sama. Co to oznacza? Na pewno coś – tyle zdradzono, ale konkretów dowiemy się pewnie dopiero po premierze.

KÓŁKA ZAMIAST KRESEK

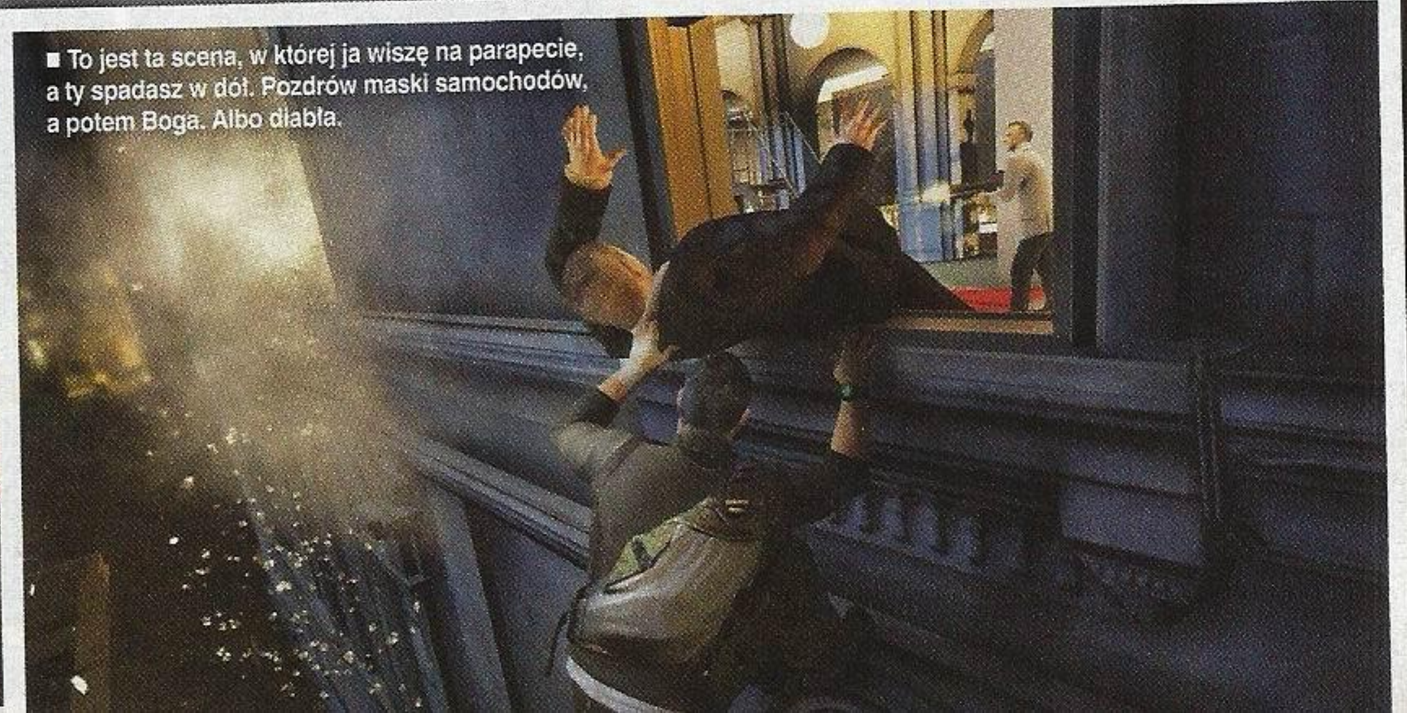
Autorzy sami przyznają, że odrobili pracę domową i solidnie przetestowali inne dostępne skradanki. „Sporo grałem w konkurencyjne tytuły. Były frustrujące i miałem wrażenie, że nie pozwalają mi poczuć tego, co chciałem." – kreatywny mózg projektu Maxime Béland obnaża wady podobnych produkcji, ale nie podaje przykładów. Prawdopodobnie takie testy były jednym z zapalników, by diametralnie zmienić założenia Conviction – gry, która swobodnie mogłaby właśnie oczekiwać sequela, gdyby Ubisoft doszlifował i wypuścił na rynek posiadany w 2007 roku kod. Wtedy też starano się zerwać z tradycjami Splinter Cella, Sam przypominał nieogolonego żebraka, a rozgrywka bazowała na działaniu w zatłoczonych miejscówkach. Pewna część mnie kiedyś żałowała, że w tamtą grę nigdy nie zagrałem, ale teraz już o tym nie pamiętam, bo system w nowym kodzie pozwala poczuć się jak wspomniany już Jason Bourne. Na czym to polega? Przeciwników można otagować, jeszcze zanim zbrojnie zamanifestujemy im naszą obecność. Fisher nie musi ich bezpośrednio zauważyć – wystarczy odpowiednio ustawić kamerę albo skorzystać ze wspomnianego już lustra i podejrzeć pomieszczenie przez szparę pod drzwiami. Po wciśnięciu odpowiedniego przycisku nad głowami oponentów pojawią się czerwone kółka, a znaczenie ma nawet kolejność ich oznaczenia. Po odpaleniu tej umiejętności, Sam wychyli się z ukrycia, zasadzi headshoty komu trzeba i po sprawie. System działa także na część stałych elementów otoczenia i nie ma problemu, by na jednego ze strażników zrzucić masywny kandelabr, a resztę wykończyć w klasycznym stylu. Wygląda to efektownie i jest banalne w użyciu, ale rodzi podejrzenie, czy Ubi nie przesadza odrobinę z ułatwieniami – wszyscy pamiętamy brak klawisza skoku w leparkourowym Assassin's Creed i ratującą księcia Elikę w Prince of Persia. W każdym razie na pokazach Fisher wzbudza aplauz bez problemu, bo jeszcze nigdy w skradance nie było nam dane w takim stopniu poczuć się myśliwym. Myślę, że Béland nie jest już sfrustrowany i to on stał za tym nietypowym sposobem przyspieszenia rozgrywki. Conviction to jazda rollercoasterem od jednej wykręconej akcji do kolejnej.

Sceny z wkurzonym Samem usiłującym wydobyć strzępy wiadomości to definicja intensywności

KONTURY ZABÓJCY

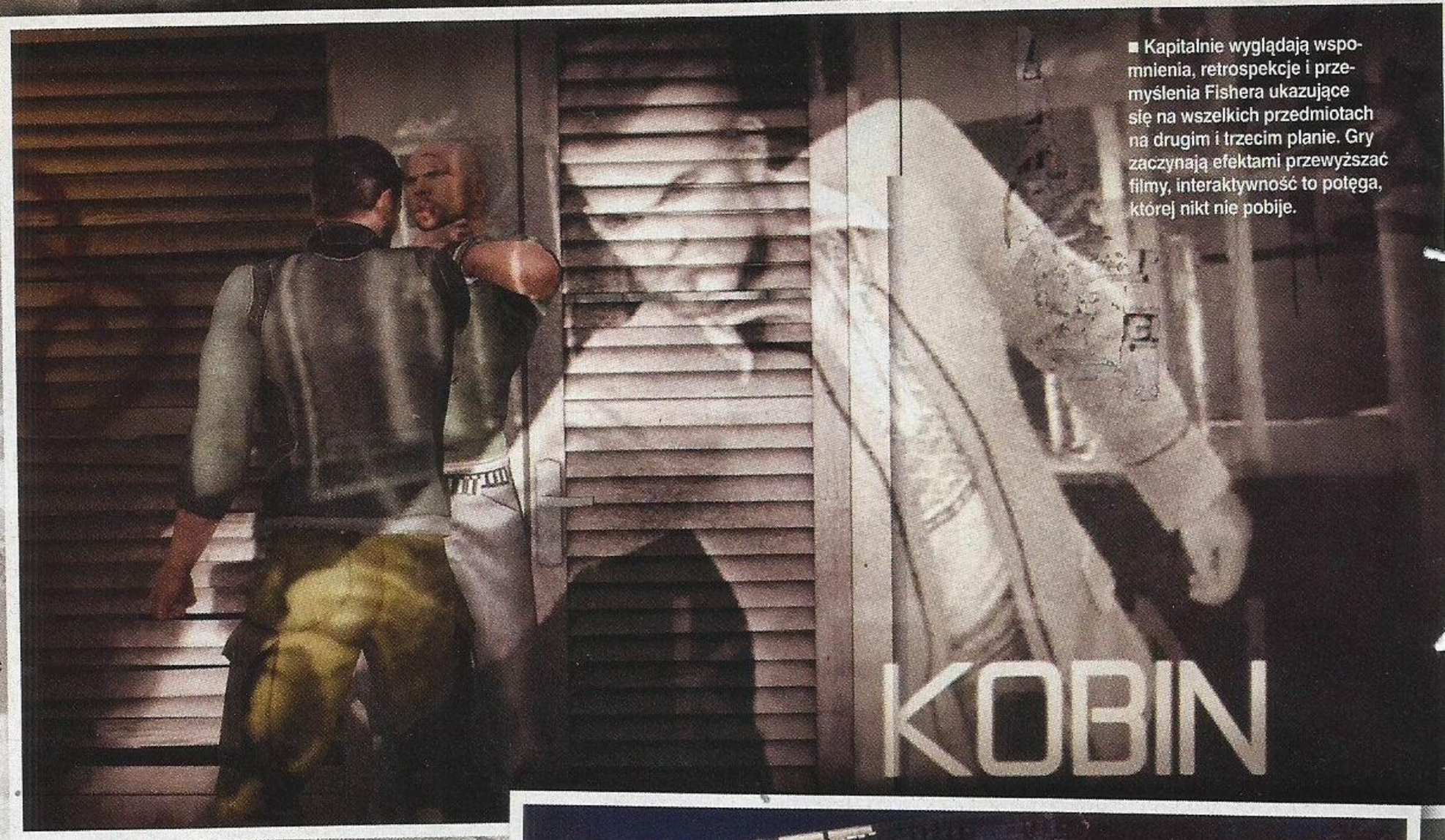
Kolejnym ukłonem w stronę graczy preferujących bardziej przejrzyste zasady gry jest zostawianie przez Sama wirtualnej sylwetki w miejscu, gdzie po raz ostatni był widziany przez wroga. Dzięki temu dużo łatwiej zorientować się w sytuacji, ale także przechytrzyć strażników, bo najczęściej powoli zbliżają się do miejsca, gdzie z oczu zniknął im brodaty eksagent i... giną. Wystarczy wisieć na barierce niedaleko od sylwetki i można bezstresowo wyrzucić przeciwników z budynku. To fajna opcja, ale autorzy chwalą się nią w takim stopniu, że można mieć wątpliwości, czy jakkolwiek będzie można ją wyłączyć. Niektórzy woleliby zapewne bazować na swoich umiejętnościach, bez prowadzenia za rączkę. W najgorszym wypadku czeka nas całkiem niezły interaktywny film z Samem w roli głównej.

Zredukowane zostały wskaźniki HUDa – ich ilość ograniczono do niezbędnego minimum. Przykładowo stopień ukrycia będzie trzeba ocenić samemu, ale i w tym wypadku gracze nie pozostaną bez pomocy ze strony autorów. Barwy w cieniu przybiorą matowy odcień, w pełnej palecie kolorów zostaną jedynie



■ To jest ta scena, w której ja wiszę na parapecie, a ty spadasz w dół. Pozdrów maski samochodów, a potem Boga. Albo diabła.

przeciwnicy i przedmioty, których można użyć. Moim zdaniem to jest właśnie przykład na ulepszanie rozgrywki bez upraszczania jej, bo na dobrą sprawę trzeba będzie ciągle uważać. Wedle obietnic twórców, da się przejść grę niemal po cichu, ale nowy system tagowania na pewno nie będzie temu służył, bo zwyczajnie jest za bardzo intrygujący, by go nie spróbować. Akcje dotyczące otoczenia są kontekstowe, a autorzy przyznają, że projektują kolejne sekwencje zdarzeń krok po kroku, bazując na elementach, których można kreatywnie użyć. Dlatego Convition przypominać będzie najlepsze filmy akcji, a interaktywność zagra w niej pierwsze skrzypce. Jak mówią twórcy – chcą maksymalnie wciągnąć graczy w wykreowany świat, w gęstą atmosferę przykuwającą do pada na długi czas. Cóż, jak na razie nie ma absolutnie najmniejszych przesłanek, by nie wierzyć w te piarowe hasła.



■ Kapitalnie wyglądają wspomnienia, retrospekcje i przemyślenia Fishera ukazujące się na wszelkich przedmiotach na drugim i trzecim planie. Gry zaczynają efektami przewyższać filmy, interaktywność to potęga, której nikt nie pobije.

NA OSTRZU NOŻA

Odejście Fishera z Third Echelon i jego motywacje, pozwoliły autorom na pofolgowanie sobie w dziedzinie torturowania potencjalnych informatorów. Wydaje się, że wzorem jest tutaj bezkompromisowy Jack Bauer z serialu „Przez 24 godziny", zresztą fabularnie Conviction jest zadziwiająco podobna do pierwszego sezonu. Jednak to, co nie przeszło w telewizyjnym primetime ze względu na zbytnią brutalność, znalazło się bez problemu w grze. Wiedza Fischera na temat uszkadzania ludzkiego ciała zasługuje na szacunek, a jej kreatywne wykorzystanie budzi grymasy bólu nawet, gdy jest się tylko widzem. Nawet coś tak oczywistego jak wybicie stawu w ramieniu jest przedstawione wręcz poetycko boleśnie. Nie mówiąc o bardziej zaawansowanych metodach dialogu. Walenie czachą przeciwnika o ściany, kant umywalki, obskurny pisuar – tyle na razie ujawniono, a my nie możemy się wprost doczekać, by odkryć resztę sadystycznych pomysłów ekipy Maxima Bélanda. Sceny z wkurzonym Samem usiłującym wydobyć strzępy wiadomości popychające śledztwo do przodu to definicja intensywności, przypomina motywy

Wszystko znakomicie uwypukla dopieszczona oprawa graficzna, w której nawet drugi plan ma ważne zadanie

z „Uprowadzonej" z Liamem Neesonem. Nie ugrzeczniono Conviction na siłę, tutaj nawet krew jest gęsta i ciemna, a nie leje się wesoło jasnym strumieniem jak w innych grach. To dojrzały tytuł, a twórcy nie boją się przyjąć na klatę niekorzystnej klasyfikacji wiekowej, od której są o włos.

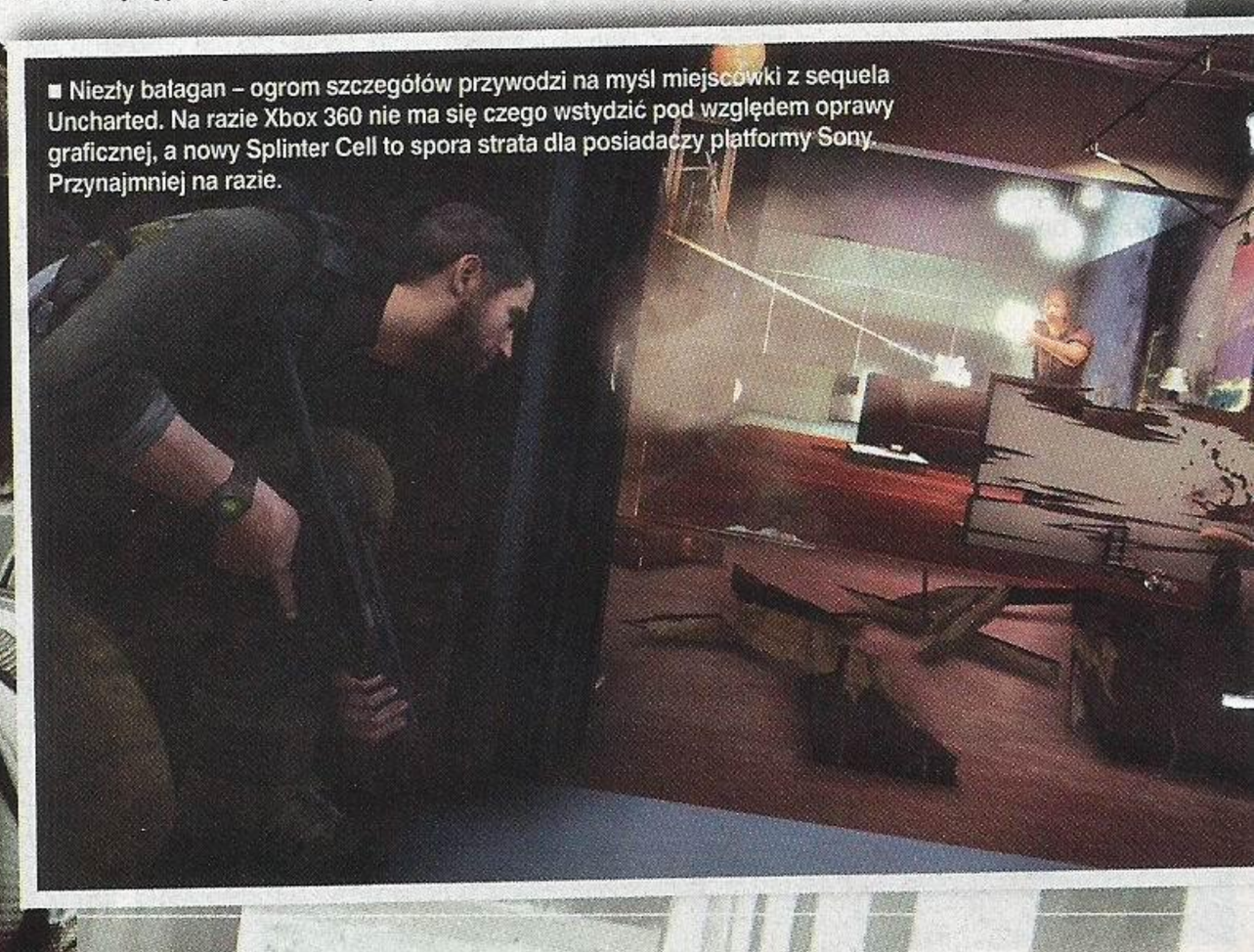
Wszystko znakomicie uwypukla dopieszczona oprawa graficzna, w której nawet drugi plan pełni istotne zadanie. W ważnych momentach widać na ścianach, sufitach i innych powierzchniach słowa... To myśli, jakie przewijają się w danej chwili przez umysł Fishera albo cele najbliższej misji. Chcecie się dowiedzieć, co człowiek ma w głowie, kiedy bezlitośnie torturuje faceta, którego uważa za winnego śmierci własnej córki? Conviction to najlepsze miejsce, by się o tym przekonać. Całość wygląda jak intro GTA IV, a to przecież jedno z lepszych otwarć w historii gier video – jak brać przykład, to z najlepszych.

Od ostatnich pokazów znaczną metamorfozę przeszła naturalnie jakość tego, czym karmione będą oczy graczy. W czasie „przesłuchań" można zniszczyć wiele elementów otoczenia, a dynamiczne oświetlenie zbuduje odpowiedni nastrój. Zastanawiające są podobne do siebie modele przeciwników, bo tylko ci najważniejsi się czymś wyróżniają, ale to problem nie tylko tej generacji i z jego rozwiązaniem jeszcze trzeba poczekać. Na geniusza albo mocniejszy sprzęt.

NIE MA MIEJSCA NA ŚMIECH

Skrypty nie byłyby sobą, gdyby nie spróbowały pojawić się w nowym Splinter Cell. W zasadzie nie mam nic przeciwko nim. Pod jednym warunkiem. Niech poziomy da się przechodzić na różne sposoby, bo nie ma nic gorszego niż utknięcie na checkpoincie ulokowanym tuż przed powtarzającą się scenką. Oglądanie kilka razy z rzędu identycznie wybuchającego okna? To takie zeszłogeneracyjne... Na szczęście moje wątpliwości na razie bardziej wynikają z oszczędnych prezentacji gry niż czegokolwiek innego i szczerze liczę na to, że nie znajdą pokrycia w rzeczywistości.

Już pierwotna wersja Conviction zapowiadała się nieźle, ale wcale nie żałuję, że tamte koncepty wyrzucono do kosza i dopilnowano, by trafiły do niszczarki. Nowy projekt grzeje nas dużo bardziej, bo mocniej modyfikuje klasyczne założenia gry. Pytanie, czy w tak zaawansowanej w mechanizmy walki grze, znajdzie się miejsce na typową skradankę? Osobiście jestem za tym, by Ubi wreszcie wyłożyło karty na stół i mocniej postawiło na wymianę ognia w Splinterze. Na razie na to się właśnie zapowiada, a Sam, który niczego się nie boi, ma zdecydowanie dużo wyższy współczynnik zajebistości niż Max Payne w dopiero co zapowiedzianej trzeciej części gry. W pojedynku na brodatych gości zdecydowanych na wszystko, wygrywa Ubisoft. W przedbiegach. //**Gonzo**



■ Niezły bałagan – ogrom szczegółów przywodzi na myśl miejscówki z sequela Uncharted. Na razie Xbox 360 nie ma się czego wstydzić pod względem oprawy graficznej, a nowy Splinter Cell to spora strata dla posiadaczy platformy Sony. Przynajmniej na razie.

RECENZJE

CO DO KONSOLI, CO DO ŚMIETNIKA

62 **The Secret of Monkey Island Special Edition**
Xbox 360

64 **Transformers: Revenge of The Fallen**
Xbox 360, PlayStation 3

65 **Tiger Woods PGA Tour 10**
Xbox 360, PlayStation 3

66 **Tales of Vesperia**
Xbox 360

68 **Ghostbusters: The Video Game**
PlayStation 2, Wii

68 **WipEout Pulse**
PlayStation 2

69 **Infernal: Hell's Vengeance**
Xbox 360

70 **Wii Sports Resort**
Wii

72 **Battlefield 1943**
Xbox 360, PlayStation 3

73 **Another Code R**
Wii

74 **Monster Hunter Freedom Unite**
PSP

76 **Madballs in Babo: Invasion**
Xbox 360

76 **Tour de France**
Xbox 360

76 **Worms 2: Armageddon**
Xbox 360

76 **Droplitz**
Xbox 360

76 **Rocket Riot**
Xbox 360

76 **Comix Zone**
Xbox 360

77 **Superstars V8 Racing**
Xbox 360, PlayStation 3

78 **Harry Potter And The Half-Blood Prince**
Xbox 360, PlayStation 3, PlayStation 2, Wii

80 **G.I. Joe: Rise of the Cobra**
Xbox 360, PlayStation 3

81 **Ice Age 3: Dawn of the Dinosaurs**
Xbox 360, PlayStation 3, PlayStation 2, Wii

82 **Fallout 3:**
– The Pitt
– Point Lookout
– Broken Steel
Xbox 360

83 **Guitar Hero: Greatest Hits**
Xbox 360, PlayStation 3

84 **SingStar: Polskie Hity**
PlayStation 2

85 **Unbound Saga**
PSP

85 **Blood Bowl**
PSP

N+ MOST WANTED WRZESIEŃ 2009

WOLFENSTEIN
Bardzo ciekawie zapowiadający się i wyglądający w akcji znacznie lepiej niż na screenach shooter z nazi-zombiakami. Będzie niezła rozwałka.

NEED FOR SPEED: SHIFT
Nasza beta śmiga w czytniku konsoli testowej przez cały czas. Chcemy sprawdzić resztę!

DIRT2
Codemasters też ma wyścigi, na które czekamy. Będzie wojna?

Made in Japan

Fenomenalny Monster Hunter 2nd G w końcu trafił do Europy z podtytułem zmienionym na Freedom Unite. Do gry podchodziłem jak pies do jeża, bo wydawało mi się, że to takie trochę inne Pokemony. Cóż za błąd. To przecież jeden z najbardziej rozbudowanych erpego-slasherów, jakie kiedykolwiek powstały. Nawet nie zauważyłem, gdy totalnie wsiąkłem i dopiero po kilku dniach uświadomiłem sobie, że to tylko gra singleplayerowa. Gdyby dało się grać online, przepadłbym niczym ludzie uzależnieni od World of Warcraft. A tak się starałem trzymać się z dala od MMO-podobnych pożeraczy czasu... Na szczęście w Polsce znaleźć kogoś, z kim dałoby się pograć w bezprzewodowym multi ad-hoc to mission impossible, dlatego ominęło mnie największe zagrożenie.

Ogromny sukces Monster Huntera w Japonii dostrzegły inne firmy, w tym również Sony. Gdy Kazunori Yamauchi prezentował na E3 Gran Turismo PSP i mówił o GT5 na PS3, nie skojarzyłem faktów, ale po zagraniu we Freedom Unite zrozumiałem w co bawi się Polyphony. Pamiętacie informację o konieczności wymieniania się samochodami z innymi graczami? Nie wszystkie furki uda się zdobyć samemu, trzeba liczyć na pomoc – spotkać się z innymi miłośnikami GT i od nich wyprosić upragnione auto. Sony próbuje bardzo sprytnie to rozegrać, łącząc dwie miłości Japończyków – do Monster Huntera (i PSP) oraz serii Gran Turismo. Skośnoocy kochają GT, bo kochają japońskie samochody. Dla nich Forza nie istnieje, liczy się tylko gra Polyphony, którą znają od dawna, rozumieją i będą w nią grać, aż zdobędą wszystkie osiemset aut. Najpierw Sony dostarczy im wersję na PSP, bo tych konsol jest znacznie więcej niż PS3, a później...

Jeśli Sony zapowiada, że konferencja prasowa na GamesCom będzie trwała aż trzy godziny, oznacza to, że szykuje coś wyjątkowo dużego. Czy gigant pokaże zmniejszoną wersję PlayStation 3 (Slim) oraz zapowie obniżkę ceny konsoli? Czy pokaże GT5? Coraz głośniej spekuluje się, że gra wyjdzie jeszcze w tym roku, myślę jednak, że z prezentacją Sony wstrzyma się do Tokyo Game Show. Pierwszy pokaz gry zrobi dla Japończyków, następnie przypomni im o obniżonej cenie PS3 oraz o rychłej (1 października) premierze GT PSP, które ma łączyć się z piątą częścią.

Nie zdziwię się, jeśli w Japonii w okolicach Gwiazdki ukaże się zestaw PS3 Slim z dołączonym Gran Turismo 5. Najpierw wybuchnie szaleństwo związane z wersją na przenośne konsole, później żółci bracia poczują, że w końcu nadszedł czas kupić stacjonarną konsolę Sony i ruszą do sklepów. Przecież jeszcze w tym roku ukaże się Final Fantasy XIII – w Kraju Kwitnącej Wiśni będzie to tytuł ekskluzywny dla PlayStation 3. Japończycy nareszcie dostaną gry, na które tak długo czekali, wszystko więc wskazuje na to, że końcówka roku należeć będzie do Sony.

A wszystko to przez Monster Huntera... No chyba, że grubo się mylę, a cały ten wywód jest wynikiem zbyt długiego przebywania w świecie łowców potworów. Jeśli nie mam racji, spalę się ze wstydu i gdzieś schowam. Najpewniej ponownie wsiąknę we Freedom Unite. To zdecydowanie najlepsza gra, jaka ukazała się w te wakacje, ale po piętach już depcze jej Batman: Arkham Asylum.

//Mielu

txt: SASORI

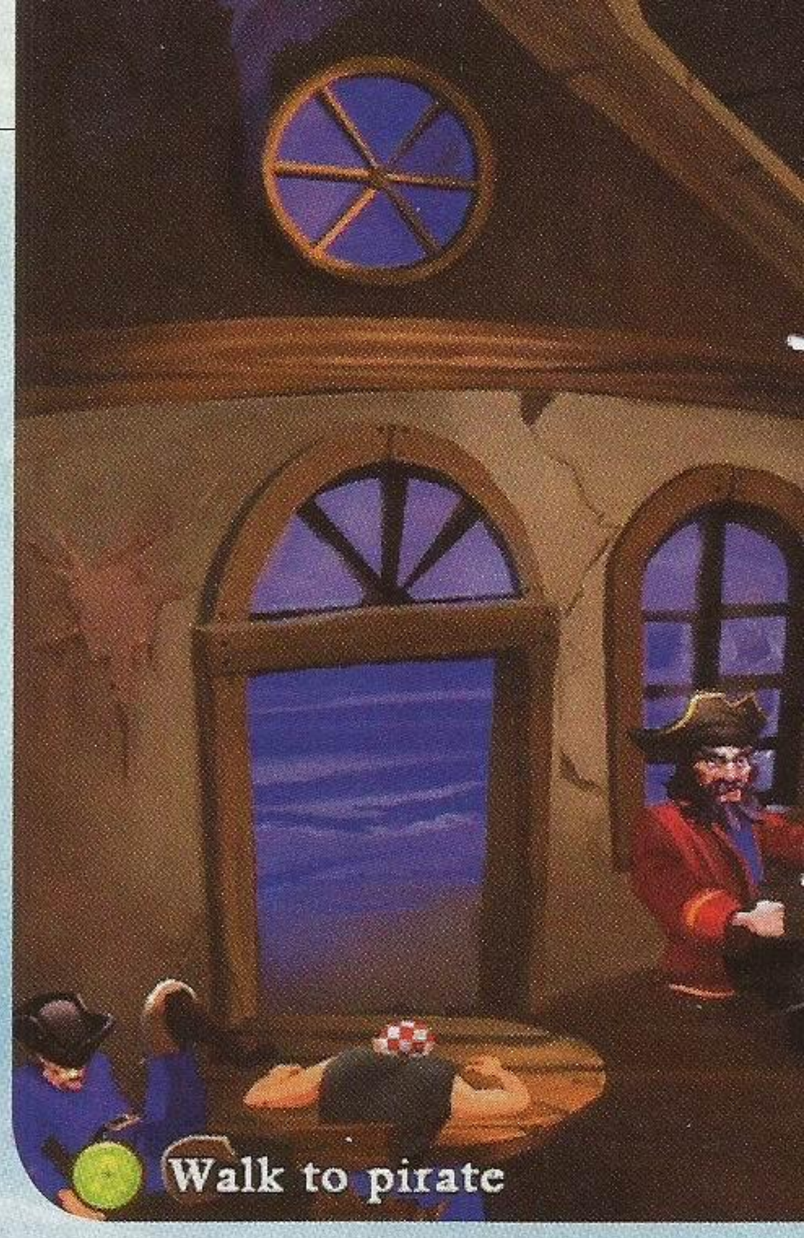
THE SECRET OF MONKEY ISLAND SPECIAL EDITION

XBOX 360 /xbla

- Wydawca: LucasArts
- Producent: LucasArts
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 10 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: Ktoś mówił, że gatunek przygodówek wymarł; ściągnijcie (nieładnie to brzmi) odświeżone Monkey Island i zmieńcie zdanie. Pomijając fakt, że to doskonała gra, możliwość płynnego przełączenia się na starą grafikę i powrotu do nowego wyglądu jest dla mnie absolutnym mistrzostwem. Humor – kapitalny, gra się w to zadziwiająco przyjemnie na padzie. Domagam się wersji na PS3. Każdy powinien spróbować, ale jeśli jeszcze raz usłyszę, że kiedyś gry i konsole były lepsze, to komuś nakopię do tyłka. 9/10



SPÓJRZ ZA SIEBIE, TRZYGŁOWA MAŁPA!

Nie wiadomo skąd pochodzi Guybrush Threepwood, nie wiadomo też, czy imię, które nosi, w ogóle istnieje. Chłopak ni z gruchy pojawia się w punkcie obserwacyjnym na Melee Island i ni z pietruchy oznajmia obserwatorowi (uprzednio nakierowując dziada na swą osobę, bo ten jest ślepy jak nietoperz i podjął konwersację z obłoczkiem powietrza), że chce zostać piratem. Takim niedomytym, nieokrzesanym i pośród beków żłopiącym grog. Dziad radzi młokosowi udać się do baru Scumm, uruchamiając tym samym sagę pełną odważnych czynów (raz nawet trzeba stawić czoła papudze) i nielichych zagadek (jak odzyskanie od kanibali zbieraczki bananów), w efekcie których Guybrush zdobędzie miłość swego życia, szacunek pirackiej braci, przepiękną kolekcję siniaków oraz obtarć i zapewne pęknięcie czaszki lub dwa.

YO HO, YO HO, A PIRATE'S LIFE FOR ME

Dziś przygodówki kojarzą się młodszym graczom z ganianiem z mieczem za jakimiś paszkwilami, bujaniem się na lianie wte i wewte oraz generalnym „przynieś mi kryształ, bohaterze, a wpuszczę cię na poziom leśny". Prawdziwe przygodówki wymierają, a ostatnie, niedotlenione okazy podskakują w bajorkach produkcji domorosłych programistów. Szczęśliwie co jakiś czas trafi się remake niegdysiejszego hitu – z reguły na wręcz stworzonych do tego maszynach Nintendo, bo pilot i miziadło dzielnie zastępują myszkę. Mankamentem takich wydań jest ich zbójecka w stosunku do zawartości cena, no bo jak babcię kocham, mam wyłożyć Zygmunta Starego za remake Broken Sword? Przeto z otwartymi ramionami przyjąłem niespodziewaną ofertę LucasArts, który wrzucił na XBLA zremasterowaną grę za zwyczajowe 800 punktów. I to jaką grę!

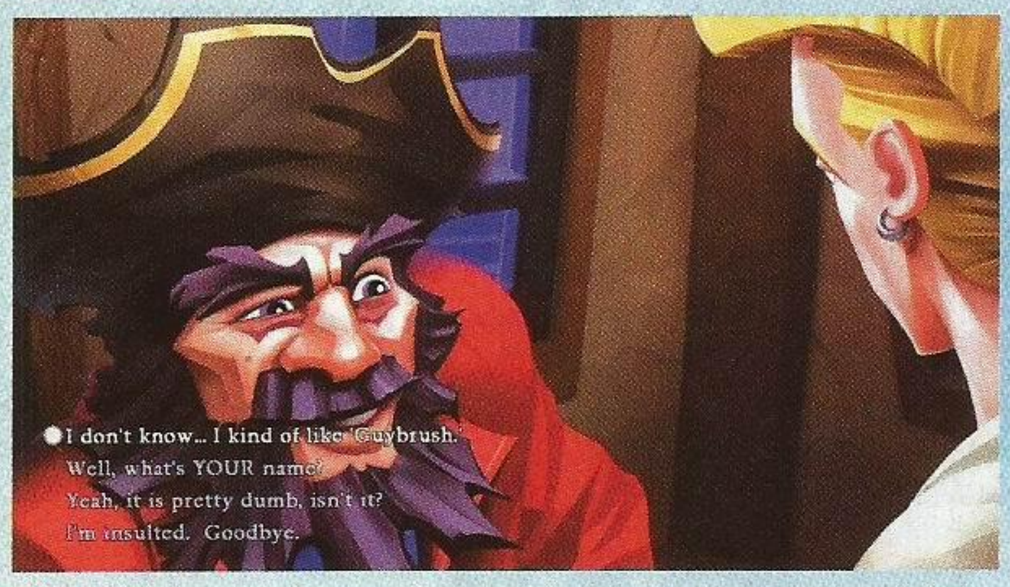
Wydana po raz pierwszy w 1990 roku The Secret of Monkey Island umocniła Lucasfilm Games (dawna nazwa LucasArts) na pozycji lidera producentów niezwykle wtedy popularnego gatunku point & click. Nic dziwnego, bowiem w zasadzie gatunek ten, takimi tytułami jak Maniac Mansion czy Indiana Jones and the Last Crusade, developer powołał do życia (a przynajmniej solidnie spopularyzował). Cechą charakterystyczną przygodówek Lucasfilm był przystępny interfejs, na który składała się przedstawiona w formie przycisków lista możliwych do wykonania przez postać czynności, oraz jej ekwipunek. Rozwiązanie to, o niebo wygodniejsze niż ręczne wklepywanie komend, święciło wtedy triumfy. Dziś, niemal dwie dekady później, trąci myszoskoczkiem i było pierwszym zgryzem dla zespołu odpowiedzialnego za odświeżenie gry. Osiem czynności („podnieś", „daj", „użyj", itd.) przypisano pod kierunki na krzyżaku – lepsze to niż nadmierne ganianie kursorem po ekranie, ale wciąż nie do końca wygodne, zwłaszcza podczas manipulacji przedmiotami w ekwipunku. Sytuację nieco ułatwia przycisk kontekstowy (B), który oszczędza graczowi sporej dawki klikania (bo przecież wiadomo, że drzwi chcemy otworzyć, a nie tylko po prostu do nich podejść), ogólnie jednak do sterowania trzeba się przyzwyczaić. Na obronę ekipy przygotowującej remake mam tyle, że naprawdę ciężko mi sobie wyobrazić, by można było ten archaiczny, pecetowy w dodatku, interfejs przenieść na konsole w wygodniejszej formie. Zresztą możecie sprawdzić to organoleptycznie, bowiem przycisk BACK nie tylko przywraca grze oryginalną grafikę, ale również pierwotny system sterowania.

Właśnie, grafika. Dwadzieścia lat w naszej branży to epoka (złośliwi twierdzą nawet, że dwadzieścia epok), warstwa wizualna została więc wykonana od nowa.

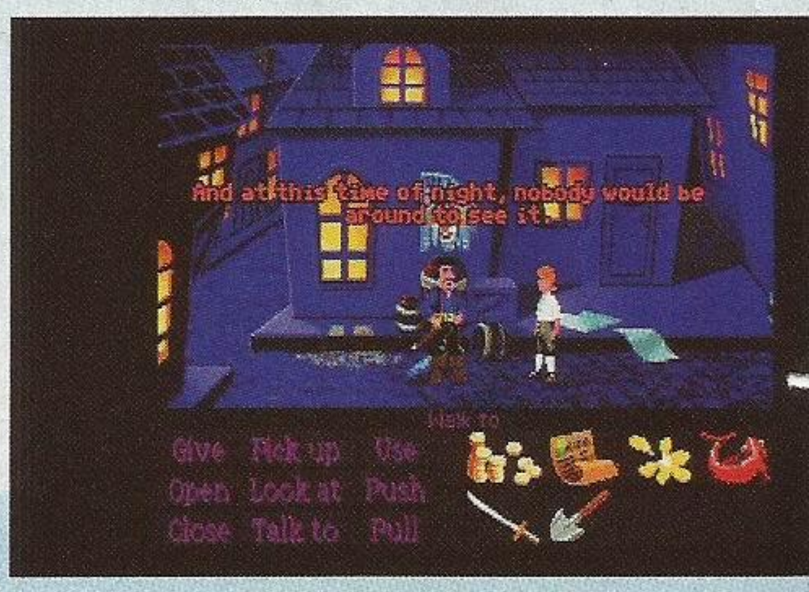
WIZUALNIE ODŚWIEŻONA MONKEY ISLAND PREZENTUJE SIĘ WYŚMIENICIE, A OPCJA ZMIANY W LOCIE GRAFIKI NA JEJ STARĄ WERSJĘ TO FAJNA ZABAWKA

Zachowano jednak stare projekty postaci i miejscówek, więc weterani serii spotkają znajome twarze i uronią nostalgiczną łezkę pod nawalonym piratem bujającym się na żyrandolu. Wszystko namalowane jest ręcznie, przeto gra wygląda prześlicznie. Nieco sztywno wypada animacja, mam wrażenie, że względna umowność wersji sprzed lat nadawała poruszającym się postaciom więcej uroku, ale możecie wziąć tutaj poprawkę na marudzenie starego pierdziela (bo za moich czasów, i tak dalej). W każdym razie, wizualnie odświeżona Monkey Island prezentuje się wyśmienicie, a opcja zmiany w locie grafiki na jej starą wersję to fajna zabawka. U starszych graczy odżyją wspomnienia, młodsi sprawdzą, jak się onegdaj gry rysowało, a hardkory pobawią się archaicznym interfejsem.

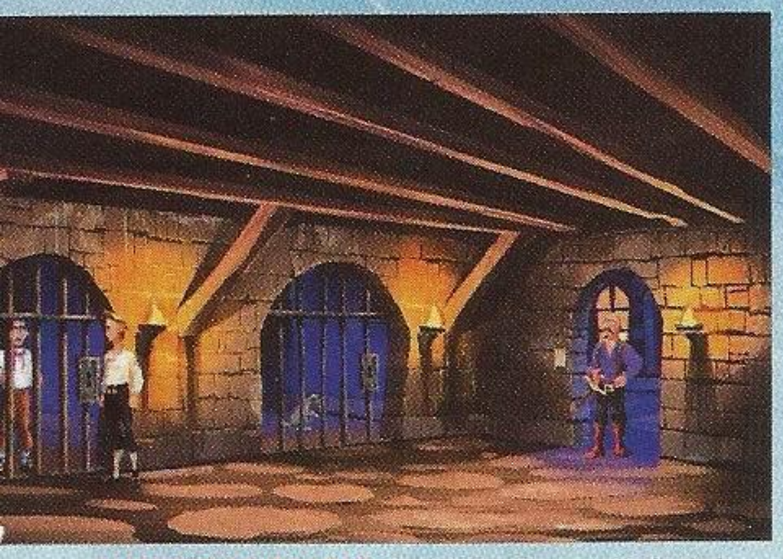
Dźwięk również przeszedł ostry lifting. Stare motywy muzyczne wykonała teraz żywa kapela (poprzednio był martwy syntezator), a miejscówki wzbogacone zostały dodatkowym ambientem (dopiero dzięki temu uświadomiłem sobie, jak cicha miejscami była wersja pierwotna). Postacie przemawiają nie tylko charakterystyczną czcionką, ale również głosami aktorów z trzeciej części serii. Ze swojego zadania wywiązali się oni znakomicie i choć czasami wyraźnie słychać, że nawijają z offu, to swoim wczuciem w role potęgują klimat Małpiej Wyspy.



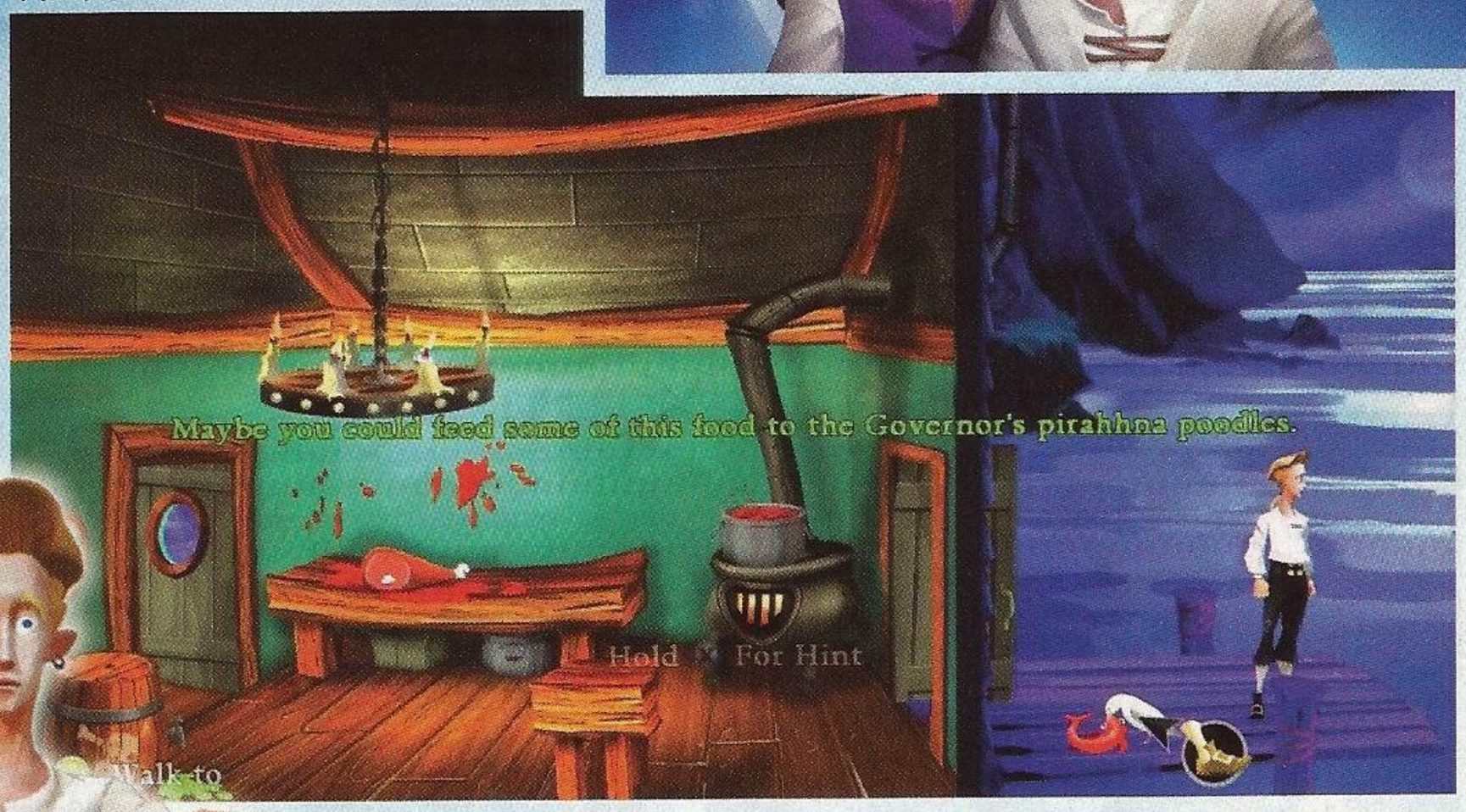
IDZIE NOWE Ręcznie malowana grafika prezentuje się bardzo dobrze, ale tej oryginalnej też nie można odmówić uroku. Gorzej ze sterowaniem – dużo point, jeszcze więcej click.



KOMIKSOWO Plansze ze zbliżeniem twarzy postaci są niemal nieruchome. Ponadto, o ile w oryginale były raczej realistyczne, teraz poszły w kierunku komiksu. Zapewne dlatego, by nie odbiegać stylem od nowych produkcji z serii.



ZAPLECZE SCUMM BAR Czyściutko, że sanepid nie siada. Guybrush swoim zwyczajem zwinie tu wszystko, co nie jest przybite do podłogi. Z mewą wiąże się jedna z trudniejszych zagadek. Żeby nie zaspojlować powiem tylko, że trzeba się wokół niej sporo nachodzić.



FRUIT OF THE LOOM Przycisk kontekstowy w akcji – wystarczy go teraz wdusić, by marynarz zaczął zachwalać stareńką grę Loom. Aha, nie zapomnijcie pogadać również i z psem. Stary pchlarz okazuje się sprytniejszy niż przeciętne psowate.

WE PILLAGE, WE PLUNDER, WE RIFLE AND LOOT

Ojciec Monkey Island, Ron Gilbert, inspirację do gry czerpał z pirackiej części parku rozrywki Disneya. Stąd też wyszukać da się sporo motywów wspólnych z disnejowskimi piratami (a przez to, siłą rzeczy, z trylogią „Piratów z Karaibów"). Pierwotnie gra miała mieć nieco poważniejszy wydźwięk, ale gdy do projektu dołączyli Tim Schafer (trzymam kciuki za Brutal Legend!) i Dave Grossman, przekonali Rona, by tytuł objął kurs na komedię. Gra kipi wręcz humorem, a każdy dialog to okazja do rzucenia kilku żartów lub zaprezentowania kolejnej odjechanej postaci. Kopniętych egzemplarzy jest tutaj w bród, spotkamy irytującego Stana, właściciela prosperującego (według niego) komisu okrętów używanych, kanibali (aktualnie na diecie bezcholesterolowej) czy chodzącego bez spodni pustelnika Hermana („Jakie spodnie?"). Barwne postaci to oczywiście nie wszystko. Kultowe w dzisiejszej popkulturze pirackie klimaty naszpikowane są tu absurdami – dla przykładu, popijany przez prawdziwych twardzieli grog jest tak żrący, że rozpuszcza żelazo (w dodatku można go nabyć również w dystrybutorach, takich jak te od Coca Coli), mapa do zaginionej Wyspy Małp jest przepisem kulinarnym, a nazwa każdej z wysp okraszona jest znakiem trade mark. W pewnym miejscu gra usiłuje nas nabrać, że zginęliśmy i jest game over, w barze natrafiamy na gościa reklamującego inną produkcję Lucasfilm Games, a kanibale pragnący uwięzić na amen Guybrusha instalują w drewnianej chacie drzwi rodem z banku rezerw narodowych. Gra na każdym kroku zaskakuje i naprawdę ciężko powstrzymać się od klikania na wszystkim i wszystkich, by usłyszeć, co mają do powiedzenia lub jak sytuację skomentuje Threepwood. Nie warto się tutaj śpieszyć, więc o stosownym osiągnięciu pomyślcie dopiero przy drugim przejściu gry.

Monkey Island jest raczej przyjazna graczowi, co przejawia się konstrukcją zagadek i brakiem możliwości zejścia śmiertelnego (z jednym, jajcarskim wyjątkiem). Nie da się popełnić błędu, który uniemożliwi ukończenie gry. Zagadki są oczywiście liniowe, ale już kolejność ich rozwiązania zależy w sporej mierze od gracza, więc jeśli się gdzieś zatniecie, będziecie mogli chwilowo zająć się czymś innym. Skoro przy zacinkach jesteśmy, to nie powinno być ich zbyt wiele. Zagadki są logiczne na tyle, by po odkryciu rozwiązania pacnąć się w czoło z okrzykiem „No oczywiście!", a jeżeli nawet napotkacie problem, którego nie rozwiązuje standardowe używanie wszystkiego na wszystkim, gra oferuje trójstopniowy system podpowiedzi – najpierw delikatną sugestię, później sugestię mniej delikatną, a w końcu wykłada kawę na ławę, posiłkując się strzałką wskazującą gdzie trzeba iść.

DRINK UP ME HEARTIES, YO HO

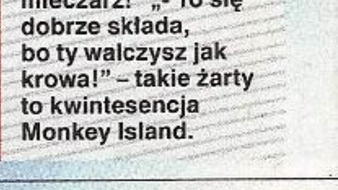
Jak już wspominałem, dla oka i ucha MI:SE jest bardzo przyjemna, a drobne niedoróbki nosem wciąga warstwa koncepcyjna i niska cena. Muszę jednak zaznaczyć, że aby w pełni doświadczyć jej walorów, trzeba znać lengłydż – i to w stopniu zaawansowanym. Konieczne jest to do wyłowienia smaczków, którymi gra stoi, jak i do rozwiązywania zagadek (sam, pacholęciem będąc, przechodziłem Monkey Island ze słownikami na kolanach). Jeżeli jednak sforsujecie tę przeszkodę, pozostanie Wam delektować się tym wspaniałym i zasłużenie kultowym kawałkiem softu. Co też szczerze Wam polecam, słuchając właśnie kojących rytmów małpiego calypso. Arrr! ■■

OCENA **8.8/10**

+ NIEZWYKŁY KLIMAT, KAPITALNY HUMOR, NIEZAPOMNIANE ZAGADKI
- W TESCO NIE MAJĄ GROGU :(

BRAWO! CZEKAMY NA ZEMSTĘ LECHUCKA

Szermierka na słowa



Jednym z najbardziej niezapomnianych patentów gry jest etap, w którym staczamy serię pojedynków na szable z piratami. Szybko okazuje się, że od ostrej broni ważniejszy jest ostry język, bowiem walka polega na słownym dogryzaniu przeciwnikowi. Jeden z walczących rzuca obelgę i jeżeli drugi nie wymyśli dobrej riposty, musi ustąpić pola – i tak do trzech razy sztuka. „- Walczysz jak mleczarz!" „- To się dobrze składa, bo ty walczysz jak krowa!" – takie żarty to kwintesencja Monkey Island.

TRANSFORMERS REVENGE OF THE FALLEN

LEPIEJ DZIESIĘĆ RAZY PÓJŚĆ DO KINA

txt: MIELU

XBOX 360 | PS3

- Wydawca: Activision
- Producent: Luxoflux
- Liczba graczy: 1 (8)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MARCELLUS: Dwa największe kinowe hity tego lata nie doczekały się gier, które oddałyby im sprawiedliwość. Ale też patrząc na Księcia Półkrwi – gra musiałaby być rozwlekłą przygodówką z dużym naciskiem na romanse bohaterów, a Revenge of the Fallen – megaprodukcją, która grafiką powaliłaby na kolana Killzone 2 wspierane przez Gears of War 2 i zmusiła Uncharted 2 do schowania się gdzieś i zapłakania. Tak się oczywiście nie stało, ale nie zmienia to faktu, że i tak obie się zapewne nieźle sprzedadzą, bo przecież mało kto sprawdza czy gra warta jest wydanych na nią pieniędzy. 6/10

Mówcie co chcecie o fabule „Zemsty Upadłych", ale lepszego filmu akcji (czyli bezmyślnej młócki) w tym roku nie widziałem, a ludziom odpowiedzialnym za efekty specjalne postawiłem już ołtarzyk i codziennie biję przed nim czołem. Natomiast po grze niczego dobrego się nie spodziewałem i Wam również radziłbym się nie napalać. Jeśli, podobnie jak ja, lubicie ostrą jatkę i akcję non-stop zainteresujcie się Prototype – Alex Mercer jest większym madafaką niż wszystkie Autoboty i Decepticony razem wzięte. W świecie gier ofkoz.

Fabuła jest podobna do tej z filmu, choć wiele szczegółów się nie zgadza. Przykładowo, Bumblebee nie musiał chronić Mikaeli, bo Decepticonów mało obchodził fragment Wszechiskry, który dziewczyna nosiła w torebce. W grze trzeba ją chronić, czyli rozwalić wszystkich przeciwników, a więc zrobić to, do czego sprowadzają się niemal wszystkie misje. Mniejsza o fabułę, bardziej zabolało mnie to, że nie wykorzystano fragmentów filmu jako wstawek przerywnikowych. Chętnie ujrzałbym ponownie kilka scen.

WSPOMAGANIE, POPROSZĘ

Przerywników w ogóle nie ma, po każdej zaliczonej misji akcja przenosi się do bazy wypadowej robotów. Bohaterowie wymieniają między sobą kilka uwag odnośnie ostatniej misji, i nagle lider mówi, że gdzieś tam coś się dzieje i potrzebna jest interwencja. No po prostu wow, a już myślałem, że tak drętwo może być tylko w taktycznych japońskich erpegach.

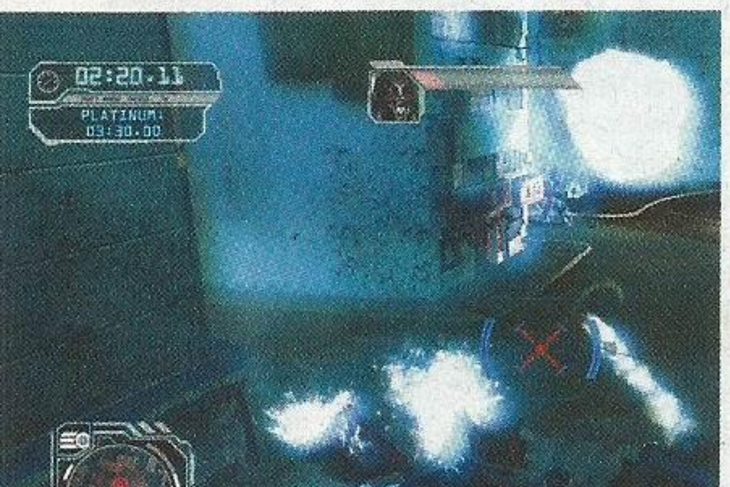
Wspomniałem już, że praktycznie wszystkie misje sprowadzają się do rozwalenia przeciwników. Obojętne czy trzeba kogoś osłaniać, przewieźć w wyznaczone miejsce, czy odnaleźć i uleczyć – na końcu i tak należy zniszczyć wszystkie wrogie roboty. Nudne robi się to już po godzinie. Tym bardziej, że sama rozwałka nie daje żadnej satysfakcji. Przeciwnicy są głupi, łatwo dają się trafić, zwłaszcza gdy panikują i zaczynają wspinać na budynki. Wtedy nawet się nie bronią, więc strącenie ich to kaszka z mleczkiem. Głównie trzeba do nich strzelać, bo walka wręcz kompletnie nie wchodzi w rachubę – dranie od razu zmieniają się w pojazdy i uciekają na bezpieczną odległość. Można samemu przekształcić się w samochód/samolot i jadąc prowadzić ostrzał, ale gratuluję każdemu, kto ogarnie sterowanie. Naciskając prawy spust strzela się z jednej z dwóch broni, w jakie wyposażone są roboty. Ale spróbujcie go przytrzymać, a maszyna zmieni się w pojazd i od razu wyrwie przed siebie. Żeby zwolnić należy delikatnie puścić spust, ale nie całkiem, bo wtedy bohater powróci do swej humanoidalnej, robociej postaci. Absurd, ale to jeszcze wcale nie wszystko. Fachowo wygląda akcja, gdy rozpędzony samochód przemienia się w wielkiego robota, który wyskakuje na kilka metrów w górę i opada na przeciwnika zadając mu potężny cios pięścią. Żeby to zrobić należy kolejno: wdusić i trzymać spust (przemiana w pojazd), nacisnąć i trzymać kwadrat/X (użycie broni po transformacji w pojazd), puścić spust (zmiana w robota i automatyczny wyskok), puścić kwadrat (cios ręką). Jest to totalnie nieprzyjazne i niewygodne, a sytuacji nie poprawia fakt, że akcja jest szybka. Lepiej po prostu ostrzelać wroga z daleka.

FASTER! Sterowanie pojazdami jest utrudnione, bo cały czas trzeba trzymać spust, czyli po prostu nie da się stanąć w miejscu. Robot pędzi przed siebie, a można dodatkowo przyspieszyć odpalając boosta.

DLC TUŻ TUŻ Dziesięć nowych robotów do wyboru w multi, trzy nowe mapy, dodatkowi bohaterowie w kampanii, wyższe poziomy trudności oraz zestaw achievementów i trofeów do zdobycia. Czy naprawdę te „wspaniałe" dodatki nie mogły trafić do pełnej gry?

TRANS W SIECI

Misje Decepticonów są tak samo nudne jak Autobotów, więc wybór stron konfliktu to żadna zaleta. Gra jest tak łatwa, że zginąć tu jest sztuką – aż powinny być przyznawane za to jakieś nagrody. Sytuację ratuje tylko tryb multiplayer, bo walki z ludźmi zawsze są ciekawsze niż nudne potyczki z głupimi przeciwnikami sterowanymi przez konsolę. Pytanie tylko po co w ogóle grać online w Revenge of the Fallen, skoro jest wiele innych lepszych gier oferujących sieciowe multi. Gdyby jeszcze przemiany w pojazdy były lepiej skonstruowane, może wtedy dałoby się nieźle pobawić na przykład w trybie One Must Stand, w którym zadanie gracza polega na wyeliminowaniu lidera drużyny przeciwnej (Optimusa lub Megatrona), przy jednoczesnej obronie własnego. Wydaje mi się, że potencjał jest, ale ktoś musiałby porządnie przemyśleć jak wykorzystać możliwości robotów, które mogą przekształcać się w samochody, czołgi i samoloty, a nawet łączyć ze sobą w ogromnego Transformera. Może kiedyś, natomiast w Revenge of the Fallen nie ma niczego oryginalnego. To kolejna „gra na licencji filmu", przygotowana niskim kosztem i wydana tylko po to, żeby Activision zarobiło trochę zielonych. W takim razie niech kupią ją Amerykanie. ■■



TRANSFORMACJA Każda gra musi mieć jakieś swoje USP – miliard broni, 240 fpsów... W przypadku Revenge of the Fallen jest to krytykowana przeze mnie „szybka transformacja w pojazdy". To największy Unique Fail Point gry.

OCENA 5.0/10

+ PRZECIĘTNIACZEK, POSTRZELAĆ MOŻNA...
– TYLKO PO CO; MISJE SCHEMATYCZNE, A STEROWANIE ZWALONE

NIKOMU NIEPOTRZEBNA

Lis na pokładzie

Megan Fox podobno całkiem nieźle radzi sobie w Mortal Kombat i w ogóle czasami zdarza jej się grać, dlatego bardzo cieszyła się mogąc „wystąpić w grze", co w tym przypadku oznaczało użyczenie głosu trójwymiarowemu kaszalotowi. Wybaczcie, ale inaczej tego stwora nie da się nazwać. Jestem pewien, że na naszym forum znaleźlibyśmy ludzi potrafiących przygotować lepszy trójwymiarowy model Mikaeli. Autoboty i Decepticony wyglądają o wiele lepiej, ale nie aż tak dobrze, jak w filmie, a ich transformacje nawet w połowie nie są tak fachowe. Plusik za płynną animację, minusik za sporo niskiej jakości tekstur. A Megan twierdziła, że gra wygląda fenomenalnie. Bzdura, to już wolę patrzeć (i grać) na Transformers, które kilka lat temu ukazało się na PS2. To była zadziwiająco dobra gra (recenzja NEO+ #66, ocena 7.4).

W DESZCZU I CHŁODZIE Fajną opcją jest możliwość grania na „realistycznych" ustawieniach pogody – po podłączeniu do sieci gra sprawdza jaka jest aktualnie pogoda na danym polu i w miarę swych skromnych możliwości odtwarza ją w grze. Czemu skromnych? Bo zna tylko dwa rodzaje deszczu, chmury i słońce.

TIGER WOODS PGA TOUR 10

LASEROWO POPRAWIONY WZROK TIGERA

txt: MARCELLUS

XBOX 360 | PS3

- Wydawca: EA
- Producent: EA Tiburon
- Liczba graczy: 1-4 (4)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 3 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: Seria Tiger Woods zaczęłaby się zmieniać, gdyby miała takiego konkurenta, jak FIFA w poprzedniej generacji – Pro Evo dało do myślenia Elektronikom, czego efekty widać dzisiaj. FIFA 10 zapowiada się rewelacyjnie, o czym zapewne już wiecie z raportu Gulasha. Natomiast dziesiąty Tiger to takie „nic nowego", a naśladowanie Everybody's Golf wydaje mi się słabe. Zróbcie sobie tę przyjemność i zagrajcie właśnie w EG na PS3 lub PSP, a jeśli koniecznie chcecie sprawdzić Tigera, to tylko na Wii z Motion Plusem. W żadnej innej grze nie poczujecie się jak prawdziwy golfista. 7/10

Nie jest potrzebny, żeby zauważyć, że seria zaczyna zwalniać – poprzednie dwie odsłony najlepszego „prawdziwego" golfa na konsolach HD przyniosły fanom tego sportu wiele radości i ciekawych opcji, jak choćby możliwość równoczesnego grania czterech zawodników na jednym polu golfowym za pośrednictwem sieci bez konieczności czekania na swoje uderzenie. W tej odsłonie wielu nowości już nie uświadczycie, a na pewno nie tak rewolucyjnych. Stąd też zaraz po premierze podniosły się głosy, że to powinno tak naprawdę być DLC do poprzedniej części. Może i tak, ale ciężko się spodziewać, że wydawca zrezygnuje z corocznego zastrzyku gotówki za pełnopłatną grę. Oczywiście jeżeli krytyka będzie donośna, a sprzedaż niezadowalająca, zostaną podjęte odpowiednie kroki i gra zostanie po raz kolejny odświeżona i ulepszona, co znów wzbudzi zachwyt graczy i recenzentów. I tak w kilkuletnich cyklach się to wszystko toczy.

DUŻO MACHANIA

Na Wii, tutaj wystarczą majtnięcia analogiem lub nawet zwykłe wduszenia przycisków, jeżeli ktoś ma ochotę użyć klasycznego sterowania. Co ciekawe, trudność sterowania zależy od poziomu na jakim się gra. Na „easy" nie trzeba być specjalnie precyzyjnym przy wychylaniu analoga, a gra i tak będzie zaliczać czyste trafienia w piłkę. Ale na „pro" każda niedokładność w ruchu gałki dół-góra zostanie ukarana niecelnym uderzeniem. Ogólnie sterowanie w tej części nie różni się jakoś specjalnie od tego z poprzedniej, przynajmniej jeżeli chodzi o uderzenia na fairwayu. Co innego na greenie; w poprzednich częściach trzeba było dobrać odpowiedni kij do odległości od dołka, w tej kij jest jeden, a decydujące

znaczenie ma siła, z jaką trzeba uderzyć, co reprezentuje nowy wskaźnik pojawiający się w takich okazjach na ekranie. Nie jest to może wielka zmiana, ale wygodna.

Najważniejszym trybem w grze jest kariera, w której tworzy się i erpegowo rozwija zawodnika. Można mu użyczyć własnej (lub czyjejś) facjaty, wybrać posturę, a potem ubrać. Co ciekawe, w „poważnym" golfie też są najwyraźniej ciuchy dające +10 do siły, zupełnie jak w Everybody's Golf. I głupie stroje oraz gesty. Wprawdzie średnio mi tu one pasują, ale niech będzie twórcom – próbowali uczynić grę bardziej przyjazną. Stąd też na najniższym poziomie po pewnym czasie można osiągnąć wyniki kilkadziesiąt poniżej Par. Jak wspomniałem, gracz się rozwija, w czym pomaga mu trener Tigera udzielając rad i zalecając treningi konkretnych uderzeń.

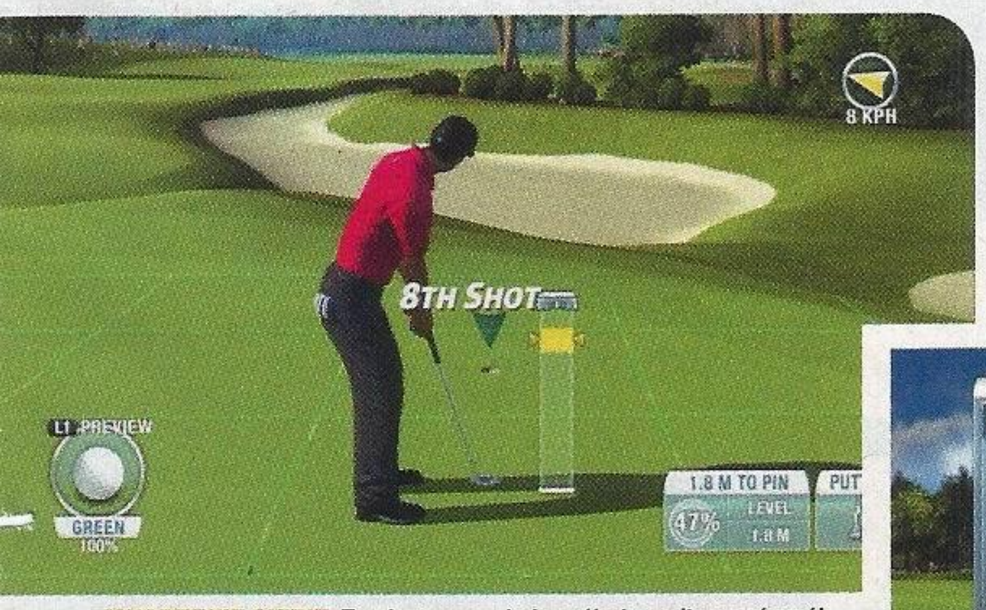
Jako tako ogranym zawodnikiem można uderzyć w sieć i wziąć udział w organizowanych niemal codziennie turniejach. Nie różnią się one niczym od normalnej gry – liczy się wynik, jaki się osiągnęło na polu turniejowym, który jest zapisywany na tablicy wyników. Raczej daleko od szczytu, bo i tu nie brakuje maniaków, którzy obłędnie wymasterowali każde z 16 pól golfowych z całego świata. Inną fajną sieciową zabawą jest możliwość porównywania

„na żywo" swych wyników z tymi, jakie aktualnie osiągają na danym polu zawodowcy podczas prawdziwego turnieju.

Dla prawdziwych fanów golfa gratką będzie na pewno to, że po raz pierwszy w historii serii udało się zdobyć licencję na turniej U.S. Open.

TYLKO ŁADNIE, TYLKO DOBRZE

Spodziewałem się po tej grze naprawdę niesamowitych landszaftów i przepięknej grafiki. Zawiodłem się niestety i to bardzo. Obecna generacja konsol pozwala chyba na to, żeby grafa w tak statycznej grze była dopracowana w najdrobniejszych szczegółach. Do pojedynczego źdźbła trawy i listka na drzewie. Ale nie jest. Ba, niekiedy potrafi solidnie przestraszyć rozmemłaną teksturą. Dźwięk też nie zachwyca – komentatorzy się powtarzają, a kibiców ledwie słychać. Gra się jednak bardzo fajnie. Nie tak przyjemnie i radośnie, jak w Everybody's Golf i nie tak angażująco, jak na Wii, ale okej. Można od tej części zacząć przygodę z golfem na HD-genach, ale można też sięgnąć po poprzednią, w tym momencie dużo tańszą odsłonę. ■■



TWORZENIE SIEBIE Zamiast męczyć się próbując odtworzyć swój wygląd, lepiej skorzystać z kamerki lub wgrać fotkę swej twarzy, wrzucić do edytora i potem ewentualnie poprawić.

OCENA 7.4/10

+ TURNIEJE ONLINE, DOBRE STEROWANIE
– PRZECIĘTNA GRAFIKA, MAŁO NOWOŚCI

TIGER TEŻ MIEWAŁ GORSZE LATA

Birdie czy Bogey?

Jak wspomniałem w głównym tekście, Tiger zaczyna wymagać odnowienia, a ta część jest ulepszona w stosunku do poprzedniej w stopniu, który mogłoby zapewnić solidne DLC. Połączenie tych dwóch opcji byłoby wybawieniem dla programistów tłukących maszynowo kolejne części sportówek – coroczne solidne DLC, a co powiedzmy trzy lata nowa część wnosząca coś naprawdę fajnego do tematu i przy okazji poważnie upiększona. W przypadku golfa (czy boksu) na pewno by się to sprawdziło – kilka nowych pól golfowych, paru zawodników, jakieś bajerki, może nowy tryb gry i wszyscy byliby szczęśliwi. Ale to marzenie ściętej głowy.

txt: KAXI

XBOX 360

- Wydawca: Namco Bnd.
- Producent: Namco Bnd.
- Liczba graczy: 1-4
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: Kiepskim żartem jest stwierdzenie, że system walki w erpegach ma nie przeszkadzać. To drugi, po fabule, najważniejszy element tego typu gier. Walki w Vesperii są na tyle ciekawe i emocjonujące żebym nie chciał ich unikać. Magnesem przyciągającym do zabawy były dla mnie bronie o różnych atrybutach (skojarzyły mi się z materią). Najważniejsze, że nie ma chodzenia dwie godziny po nudnym labiryncie i walk co dwie sekundy świadczących o lenistwie lub braku wyobraźni projektanta poziomów. Cieszę się też, że dialogów nie napisał sześciolatek. Dobra, solidnie wykonana gra. **7/10**

TALES OF VESPERIA

MIELU SIĘ NIE ZNA I OPOWIADA KIEPSKIE ŻARTY

Zdaję sobie sprawę, że miesiąc temu sobie mocno ponarzekałem w recenzji czwartego Star Ocean. Co tu ukrywać, nie była to gra wybitna. Swoje trzy grosze dorzucił do tekstu Mielu, napisawszy iż, parafrazuję, oldskulowe rpgi na tri sixty to kiepski dowcip, ale z chęcią powita je na handheldach. Kto by przypuszczał, że jego słowa tak szybko okażą się całkowicie chybione. Otóż, jak pokazuje Tales of Vesperia, oldskulowe rpgi mają sens na tej platformie, o ile mogą się pochwalić wysokiej jakości oprawą i są kawałkiem dobrego softu. Najnowsza propozycja Namco to po prostu solidny przedstawiciel uznanej serii, nie rewolucjonizuje ani jej, ani gatunku, ale w połączeniu ze śliczną grafiką tworzy doskonałą propozycję dla fana jrpg, który wprawdzie miał w czym wybierać, ale nie miał czego wybrać.

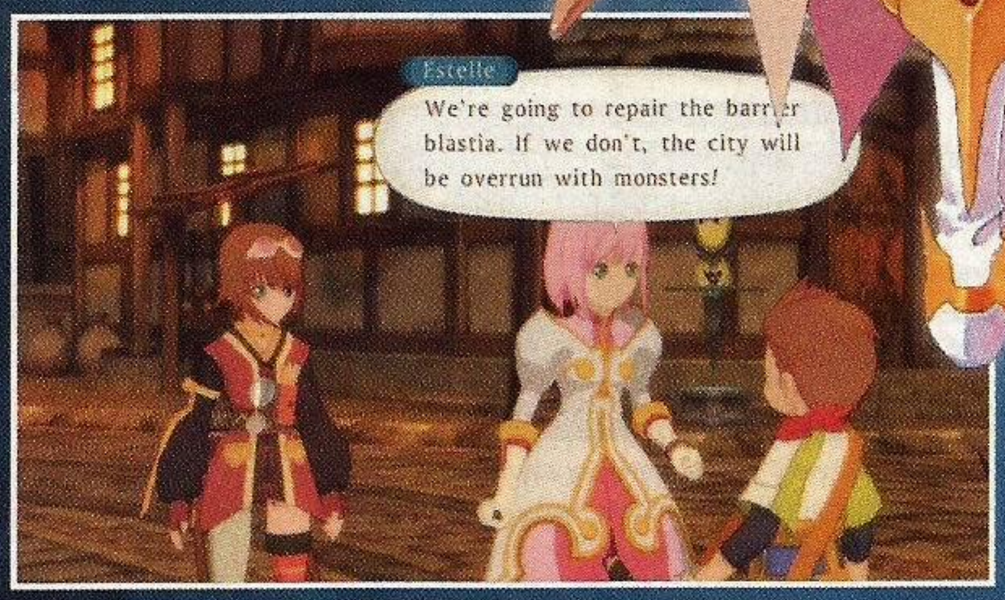
STARA ŚPIEWKA

Wraz z zeszłomiesięcznym wysypem role-playów (w liczbie dwóch) zacząłem przyglądać się wyjątkowo bacznie kreacji postaci i jakości dialogów. Dlatego, chcąc nie chcąc, zwróciłem na to uwagę również w ToV. Z początku nie byłem optymistycznie nastawiony, gdyż na pierwszy rzut skład drużyny jest boleśnie typowy. Cnotliwa księżniczka o różowych włosach nigdy nie wróży niczego dobrego. Jak to jednak często bywa, pierwsze wrażenie było mylne – scenarzyści napracowali się, by nadać bohaterom głębi. Wspomniana dziewczyna o imieniu Estellise wprawdzie jest kwintesencją naiwności, ale właśnie to ją wyróżnia na tle zespołu. Bardzo fajnie wypadły relacje między nią a Yurim, głównym bohaterem. Facet jest dość skryty, często cyniczny, a towarzyszka tylko dostarcza mu pretekstów do złośliwych odpowiedzi. Podobnie jak chociażby w Tales of Symphonia, nastroje w drużynie to mocno rozbudowany element gry. Kiedy pojawia się odpowiedni komunikat, wystarczy wdusić przycisk Back, by zapoznać się z krótką konwersacją, najczęściej utrzymaną w humorystycznym tonie. Warto to robić, ponieważ nieraz dotyczą one rzeczy, które w trakcie scenki zostały jedynie wspomniane. Dialogów takich napisano naprawdę sporo, jeden na dziesięć minut to absolutne minimum, co niektórych może wprawdzie szybko znużyć, ale ja starałem się żadnego nie przegapić. Warto podkreślić, że wszystkie te rozmowy są czytane przez aktorów, co na przykład nie tyczy się mniej istotnych wypowiedzi podczas eksploracji miast.

Główny wątek nie jest specjalnie oryginalny, ale z drugiej strony niczego mu nie brakuje. Świat Vesperii roi się od groźnych potworów, więc ludzie zostali zmuszeni do życia w miastach otoczonych magicznymi barierami. Problem pojawia się w momencie, gdy zaczynają znikać pozostawione przez starożytną rasę kryształy podtrzymujące owe pola. Yuri wyrusza tropem jednego ze złodziei, w rezultacie odkrywając o wiele większe zagrożenie i wplątując w to kilka napotkanych osób. Takie krótkie streszczenie nie przedstawia się może przesadnie kusząco, ale zapewniam, że fabuła spełnia swoją rolę należycie. Z tą różnicą, że nie ratowanie świata, a postacie i relacje między nimi zdają się być na pierwszym planie. Można i tak.

GORZEJ NIŻ W OCEANIE

Tradycją serii „Tales of" są walki rozgrywane w czasie rzeczywistym na osobnej arenie. Tak się składa, że identycznie wyglądało to w Star Ocean: The Last Hope z zeszłego miesiąca, więc mam z czym porównać Vesperię. No i niestety nie jest do końca różowo. Największe pretensje mam do konieczności przytrzymania spustu, by poruszać się w trzech wymiarach – gdy się go puści, postać będzie walczyć tylko na płaszczyźnie wyznaczonej przez zaznaczony cel. Nie jest to może rzecz niwecząca wszelką przyjemność z walki, ale potrafi być irytująca. Zwłaszcza, że niektóre starcia wymagają poruszania się po całym terenie



TALES OF VESPERIA NIE BYŁABY TAK FAJNA, GDYBY NIE ABSOLUTNIE TOPOWA OPRAWA. TO JEDEN Z TYCH PRZYPADKÓW, KIEDY GRAFIKA NAPRAWDĘ ROBI RÓŻNICĘ

FEERIA BARW Cała gra jest prześliczna, ale najlepiej to widać w trakcie walk. Nowo wyuczone ataki oferują nie tylko większą siłę rażenia, ale także prawdziwy popis kolorowych rozbłysków i wybuchów. Prawdziwa uczta dla oczu, szczególnie, że potyczki z mniejszymi potworkami nie wymagają zbyt wielkiego skupienia.

potyczki. Na szczęście cała reszta jest już jak najbardziej w porządku. Są bloki, odskoki, a przede wszystkim ataki zwykłe i te zżerające specjalne punkty – można je ze sobą łączyć w niszczycielskie komba. Stwierdziłem kiedyś, że w rpgu wystarczy mi, jeżeli system walki nie przeszkadza, i to się odnosi także do Vesperii. Potyczki są kolorowe i efektowne, ale nie powiem, bym jakoś szczególnie ich wypatrywał. To, co mi się spodobało, to rozłożenie samouczka na kilka godzin rozgrywki – gracz nie jest rzucany na głęboką wodę systemu, zamiast tego najpierw dostaje jego uproszczoną wersję, która z czasem jest wzbogacana.

Dużo cieplejsze słowa mogę skierować pod adresem rozwoju postaci. Uczą się one nowych ciosów specjalnych oraz ich mocniejszych wersji w trakcie bitew, co zdaje się zależy od poziomu doświadczenia oraz częstotliwości używania już opanowanych specjali. Ale nie to jest najlepsze. Większość broni dostępnych w grze oferuje dodatkowe umiejętności; może to być nowy ruch, zwiększenie siły czy odporności na jakiś rodzaj ataku. Oręż jednak musi być aktualnie używany, by te dobrodziejstwa spłynęły na bohatera. Po przesiadce na mocniejszy miecz czy topór, dodatki znikają. Chyba, że gracz używał danej broni wystarczająco długo, by postać przyswoiła sobie te zdolności na stałe. Co więcej, tych ostatnich także nie można wykorzystywać wszystkich jednocześnie, a jedynie pewną ich pulę. Dzięki temu warto się zastanowić dwukrotnie, zanim

NERWY Większość walk nie nastręcza problemów, ale przerośnięty wilk na obrazku po lewej napsuł mi nieco krwi. Trzeba go zwabić w okolice tych kwiatów, co łatwiej napisać niż zrobić.

METROPOLIA Miasto na poniższym screenshocie wydaje się olbrzymie, ale to tylko złudzenie. Lokacje w Vesperii nie są przesadnie rozbudowane, ot, kilka kluczowych budynków i trochę miejsca dla przechodniów. Ale wyglądają niesamowicie.

zakupi się mocniejszy sprzęt i spieniężyły stary. Być może dodatkowa moc nie jest warta rezygnacji z użytecznych power-upów?

JAK W BAJCE

Tales of Vesperia nie byłaby tak fajna, gdyby nie absolutnie topowa oprawa. To jeden z tych przypadków, kiedy grafika naprawdę robi różnicę. Jak wspomniałem na początku, ToV byłoby zwykłą, nic nie wnoszącą kontynuacją znanej serii, gdyby nie fakt, że toruje jej (to znaczy serii) drogę na najmocniejsze platformy na rynku. A żaden „Tales of" nie może równać się z prezencją Vesperii. Tradycyjnie zabawę rozpoczyna intro utrzymane w stylu anime i słowo daję, że nie zauważyłem momentu przejścia do właściwej gry dopóki nie musiałem wcisnąć przycisku, by przewinąć dymek z tekstem. Cel-shade'owane postacie wyglądają i ruszają się świetnie, aż przyjemnie się patrzy. Poza tym zmiana ekwipunku w opcjach ma wpływ na wygląd zewnętrzny, co zawsze sobie ceniłem w grach tego typu. Obrany styl graficzny wymusza pewną oszczędność w kwestii detali (muszą przecież pozostać jakieś jednokolorowe powierzchnie), ale zapewniam Was, że nie jest pusto. Najważniejsze jednak, że wszelkie miasta i wioski są świetnie zaprojektowane i tętnią kolorami, a według mnie są to elementy niezbędne, by nadać grze rpg posmak przygody w świecie fantasy. Dlatego też europejskie, mroczne role-playe nie zastąpią mi nigdy tych japońskich, gdyż są zbyt realistycznie brudne. Dopiero kiedy odwiedzam zielono-brązową wioskę (od drzew i drewnianych domów) z kręcącym się powoli kołem młyńskim i kojącą muzyką w tle, wiem, że świat gry jest pełen magii i chcę go poznać w całości.

A skoro już wspomniałem o muzyce, to także jest mocna strona Vesperii. Utwór otwierający grę stawia poprzeczkę wysoko, ale później wcale nie trzeba jej obniżać. Jeszcze lepiej wypadają dialogi i okrzyki bohaterów. Po pierwsze, są profesjonalnie nagrane, a po drugie – jest ich naprawdę dużo. Nie wiem jak je zmieszczono na jednej płytce. No ale skoro w Mass Effect się dało, to tu pewnie też nie było problemu. Fajne są nawet teksty wygłaszane po zwycięskiej walce. Jedyne, co mi nieco przeszkadzało, to brak jakichkolwiek dźwięków przy „nieczytanych" dialogach. Wiecie, chodzi mi o takie plumkanie towarzyszące pojawianiu się literek. Niby to relikt przeszłości, ale gdy tego brakuje, robi się nagle jakoś nieprzyjemnie cicho.

OJCIEC, BRAĆ!

Moja wyprawa w poszukiwaniu naprawdę wysokiej klasy jrpga na Xboxa dobiegła upragnionego końca. Tales of Vesperia to najlepszy tytuł tego typu od czasu Lost Odyssey, który pozwala zapomnieć o tych „całkiem dobrych, ale..." pozycjach od Square-Enix. Wprawdzie nie wychodzi diametralnie poza schemat wyznaczony przez poprzednie odsłony serii, ale w przypadku amerykańskiej konsoli jako platformy docelowej nie poczytuję tego za wielkie przewinienie. Xbox potrzebował klasycznego japońskiego role-playa z najwyższej półki, dopracowanego w każdym szczególe. ■■

OCENA **8.0/10**

+ ŚLICZNA OPRAWA, SENSOWNE DIALOGI, ANGAŻUJĄCA PRZYGODA
− NIECO WTÓRNA, SYSTEM WALKI MÓGŁBY BYĆ LEPSZY

WRESZCIE DOBRY JRPG

ZDROWA ŻYWNOŚĆ

Oldskulowy jrpg nie może się obyć bez jakiegoś rodzaju przyrządzania eliksirów, wykuwania broni czy innego przerabiania szajsu w złoto. W ToV zawarto dwa takie mechanizmy. Pierwszy to zwykłe gotowanie: przyrządzanie dań z resztek pozostałych po pokonanych przeciwnikach. Odnawiają energię, leczą i takie tam, ale ciekawe jest to, że nie da się ich zrobić na zapas; od razu są zjadane przez drużynę. Druga opcja to tworzenie ekwipunku w specjalnych punktach – warto zachowywać słabsze miecze, by potem przekuć je w coś mocniejszego. Jeśli potrzebujecie waluty, wpierw sprzedawajcie zbroje.

WIPEOUT PULSE

NA PONIEDZIAŁEK WYKUJ WSZYSTKIE TRASY NA PAMIĘĆ

txt: FAX

PLAYSTATION 2

- Wydawca: Sony
- Producent: SCELiverpool
- Liczba graczy: 1-2
- Premiera: już jest
- Dozwolona od: 3 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: Wciąż macie tylko PS2? Pulse dostarczy Wam kilkunastu godzin dobrej zabawy, choć mnie wydawał się jakiś powolny, co zapewne jest winą klatkującej animacji. Nie mam żalu do autorów konwersji, widać, że nikt nie żądał od nich żeby ją doszlifowali. Gra jest tania, ma kilka świetnych tras – czego więcej potrzeba do szczęścia? Jeśli jednak zastanawiacie się, którą wersję kupić, wybierzcie Pulse na PSP. Na ekranie przenośnej konsolki gra wygląda fantastycznie. 7/10

PlayStation Portable przez pierwsze lata swojego życia dostarczało nam przede wszystkim wielkie hity z PlayStation 2. Serie hurtowo migrowały na przenośną konsolę Sony, co fani przyjmowali z nieskrywanym entuzjazmem. Teraz, gdy nastała era HD, sytuacja odwróciła się i to tytuły z PSP wracają do domu.

Pulse nie odkrywa na nowo tej futurystycznej serii wyścigów, ani nie wprowadza do niej rewolucji. To po prostu solidny produkt, który daje nadzieję, że dni PlayStation 2 jeszcze się nie skończyły. Tylko czy to wystarczy, by gra była dobra? Wszystko zależy od podejścia producenta, a ekipa SCE Studios Liverpool naprawdę przyłożyła się do pracy. I choć oprawa graficzna bazuje na tym, co widzieliśmy na PSP, to dostosowano ją do telewizorów, a nie malutkiego ekranu. Dzięki temu mamy świetne tekstury podłoża, znakomite modele pojazdów i bardzo dobrze wykonane, choć nieco oszczędne w detale otoczenie. Naturalnie, najważniejsza w wyścigach jest płynność rozgrywki, ale i na tym polu WipEout nie ma się czego wstydzić. Jest szybko, płynnie i dynamicznie. Czyli dokładnie tak, jak powinno być, a nie zapominajmy jeszcze o spektakularnych efektach użycia broni, które urozmaicają rozgrywkę.

PODZIELNA UWAGA WYMAGANA

Pod względem zawartości nie jest to najlepsza część serii, ale i tak można przy niej spędzić długie wieczory. WipEout wciąga i nie pozwala oderwać się od konsoli. Spora w tym również zasługa wysokiego poziomu trudności. Nadal trzeba wykazać się nieziemskim refleksem i stale pilnować poziomu osłon. Przeciwnicy cały czas dają się we znaki, więc każde okrążenie jest emocjonujące. Czasu na reakcję jest mało, a równoczesne wchodzenie w ostry zakręt, wymijanie rakiet przeciwników i ostrzeliwanie ich wymaga sporych umiejętności. Akurat pod tym względem Pulse na PS2 przewyższa oryginał, bo padem zdecydowanie łatwiej się steruje, a i wibracje wzbogacają wrażenia.

Projekty tras zawsze były mocną stroną serii, więc co chwilę zmieniają się warunki wyścigu. Ostro pod górę, zaraz potem szybko w dół, czy nawet bokiem – trzeba wykazać się na różne sposoby, a znajomość poziomu na pamięć zdecydowanie w tym pomaga. Ważne są również parametry maszyn. Każda z nich opisana jest takimi statystykami, jak prędkość, przyspieszenie, czy hamowanie i faktycznie przekładają się one na ich zachowanie podczas wyścigu.

Niestety, gra ma też kilka wkurzających niedociągnięć. Sprawdzałem z zegarkiem w ręku czas ładowania trasy i wyszło mi, że można skończyć jedno okrążenie, a konsola nadal będzie się męczyć z danymi. Na PSP też chwilę to trwało, ale mimo wszystko PS2 powinno lepiej wypaść na tym polu. Poza tym kamerze przydarzają się wpadki, gdy inny pojazd staranuje naszą maszynę. Kilka razy miałem nieprzyjemność zobaczyć przenikanie obiektów i ogólne szaleństwo kamerzysty. Nie są to jednak błędy, które rażąco psują przyjemność z grania.

WipEout zadomowił się już na najnowszym dziecku Sony i jego powrót na starszą konsolę to miły gest, ale niska rozdzielczość nie potrafi już tak zachwycać. Nawet w tak ładnej grze, jak Pulse. Mimo wszystko warto się zainteresować tym tytułem, szczególnie, jeśli nie graliście na PSP. Jest szybki i zabawny jak kiedyś, a elektroniczna muzyka w dalszym ciągu wprowadza w trans. Zresztą, innych wyścigów na PS2 zwyczajnie nie widać. ■■

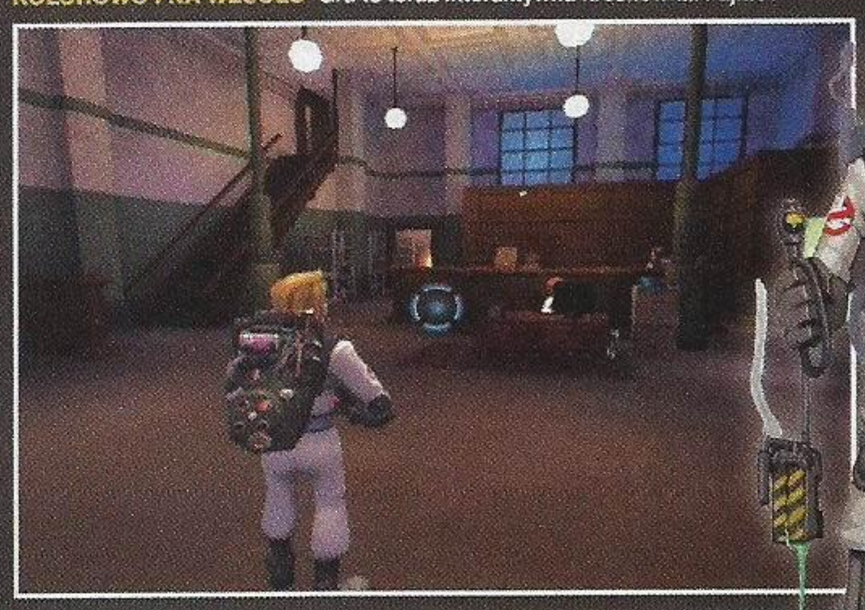
OCENA 7.9/10

+ I JESZCZE JEDNA, WYSOKO OCENIONA GRA NA PS2
– KOSZMARNIE DŁUGIE ŁADOWANIE TRAS, CHRUPANIE ANIMACJI

KRÓL FUTURYSTYCZNYCH WYŚCIGÓW POWRACA

MARSHMALLOW MAN ATAKUJE Podobnie jak w wersji na duże konsole, pojedynek z piankowym marynarzykiem jest zabawny i emocjonujący.

KOLOROWO I NA WESOŁO Gra to teraz interaktywna kreskówka. Fajnie?



GHOSTBUSTERS

ŁOWCY DUCHÓW W WERSJI DLA NAJMŁODSZYCH

txt: FAX

PLAYSTATION 2 | WII

- Wydawca: Atari
- Producent: Red Fly
- Liczba graczy: 1-2
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 7 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GULASH: Przejście na karykaturki postaci to dobre rozwiązanie – grafikę można uprościć bez straty jakości. To dobra i niemal tak samo zabawna gra, jak na next-genach. 7/10

Przyzwyczaiłem się już do tego, że w przypadku gier multiplatformowych Wii oraz PlayStation 2 otrzymują wersje brzydsze i pozbawione trybu multiplayer. Naturalnie konsola Nintendo dostaje jeszcze specjalne sterowanie, dodawane zazwyczaj w ostatnim momencie. Jednak w przypadku Ghostbusters sytuacja wygląda zupełnie inaczej. I to w pozytywnym tego słowa znaczeniu.

Wydawca najwyraźniej uznał, że Xbox 360 i PS3 to zabawki dla dużych chłopców, więc zatrudnił drugiego producenta, a ten przygotował tytuł dla dzieci. I chwała mu za to, bo dzięki temu wyszła mu naprawdę dobra gra. Całkowitej przemianie uległa grafika, która z realistycznej zmieniła się w komiksową. Bohaterowie zostali przedstawieni w karykaturalnym stylu i wyglądają fantastycznie. Otoczenie może nie prezentuje się tak dobrze, bo większość poziomów zanudza pustymi korytarzami, ale dzięki temu nawet i na słabszym sprzęcie Ghostbusters wygląda porządnie. A jak już się w końcu trafi jakiś bardziej urozmaicony wystrój wnętrz, to naturalnie można rozbić większość przedmiotów strumieniami protonów.

ZBYT SYMPATYCZNE, BY SIĘ ICH BAĆ

Zabawna i wciągająca fabuła, która została przygotowana pod kątem fanów, pozostała bez zmian. I tylko miejsca akcji stały się mniejsze, jakby bardziej lokalne, i nie powalają rozmachem wielkomiejskiej pogoni za duchami, co jest prawdopodobnie związane z mocą obliczeniową platform. Na szczęście teksty aktorów nie zostały pocięte i moim zdaniem lepiej wypadają podłożone pod rysunkowych aktorów, niż tych realistycznych.

Rozgrywka to w dalszym ciągu wykonywanie misji, w których trzeba skopać kilka lewitujących, półprzeźroczystych tyłków oraz rozwiązywać proste zagadki. W przypadku PlayStation 2 nie ma sensu specjalnie się rozpisywać, bo gra się identycznie, jak choćby na X0, ale Wii wydaje się być stworzone do tej gry. Celuje się znakomicie, a łapanie duchów nieco rozbudowano, więc gracze zdrowo się namachają, zanim schwytają draństwo w pułapkę. Dzięki temu grywalność Ghostbusters można ocenić naprawdę wysoko.

Gra jest jednak daleka od ideału. Animacja postaci wypada fatalnie, a bohaterowie wyglądają jakby mieli połamane kulasy. Do minusów trzeba też dodać potwornie długie ładowanie poziomów oraz sporadyczne doczytywanie obiektów, szczególnie w scenkach przerywnikowych. Jednak te błędy nie psują ogromnej przyjemności, jakiej dostarczają łowcy duchów. Zmiana stylu graficznego wyszła tej pozycji na zdrowie, a humor, różnorodni przeciwnicy i ciekawe zadania zapewniają solidną zabawę. Wersja na Wii wypada znacznie lepiej ze względu na świetne sterowanie oraz tryb kooperacji dla dwóch osób, ale gierkę można spokojnie kupić i na PlayStation 2. W przyszłości chciałbym częściej oglądać takie podejście w przypadku gier multiplatformowych, bo jak widać można zmienić nieco koncepcję i dopasować się do innej grupy odbiorców. ■■

OCENA 7.0/10

+ KOMIKSOWY STYL GRAFICZNY. NA WII – DOBRE STEROWANIE
– PRZYCINAJĄCA ANIMACJA PSUJE ZABAWĘ W KOOPERACJI

DZIECI NIE ZŁAPIĄ ŻARTÓW, ALE GRAFIKA JE PRZEKONA

INFERNAL
HELL'S VENGEANCE

txt: GONZO

XBOX 360

- Wydawca: Playlogic
- Producent: Metropolis
- Liczba graczy: 1-2 (8)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 16 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIOD
DESIGN

MARCELLUS: Nie jest miło krytykować coś, co wyszło spod ręki naszych developerów, ale innego wyjścia nie ma. O ile wersja pecetowa była jeszcze całkiem okej (czyli nawet 6/10), bo pomimo braku, jakichś fajnych patentów, strzelało się przyjemnie, a i oko było na czym zawiesić, tak na Xboksie gra wypadła padacznie w każdym aspekcie. Jeżeli już koniecznie musicie zagrać w Infernal, na allegro znajdziecie ją w cenie znacznie poniżej 20 zeta. W folii i w ogóle. A że na PC? Cóż, od jej wydania minęły dwa lata, więc raczej nie potrzeba do niej potężnie wypasionej maszyny. 2/10

DLA TYCH, KTÓRZY NARZEKAJĄ NA TOPOWE GRY

Zawsze, niezależnie od jakości produktu, znajdzie się ktoś hałaśliwie wyrażający swoje niezadowolenie. Nie dalej jak miesiąc temu sam głośno wytykałem wady sequela Call of Juarez, ale jeszcze nie wiedziałem co mnie spotka za kilkanaście dni. Grając w Infernal: Hell's Vengeance nawet największy optymista przestanie się uśmiechać, a zacznie zgrzytać zębami. Dwuletnia konwersja średniej strzelanki tpp polskiego developera to najgorsze, co w tym roku zawitało w czytniku mojej konsoli.

MÓWIĘ WSZYSTKIM „DOBRANOC"

Tym razem strzelać będziemy jako Ryan Lennox, koleżka z bródką podobny zupełnie do nikogo. Prawdopodobnie zamierzeniem scenarzystów było nakreślenie postaci o hardym charakterze i niewyparzonym języku, ale oklepane dialogi zniweczyły te plany. W dodatku wszystkie kwestie są beznamiętne i drewniane jak Pieńkowa Dama w „Twin Peaks". Czarę goryczy przelewa fabuła, a jej bezdenna głupota i zupełnie niepotrzebna patetyczność obezwładniły mnie już na samym początku. Przyznam się, że po kilku całkiem niekrótkich scenkach miałem serdecznie dość i dłuższe przerywniki zwyczajnie pomijałem. Nie udało się w Infernal zbudować napięcia, choć temat jest wdzięczny jak mało który – bohater paktuje z demonem i dzięki temu stopniowo nabywa mroczne moce. Niestety w Infernal nie ma jak nawiązać relacji z głównym bohaterem, nie mówiąc o jakimkolwiek zainteresowaniu historią. Przewija się ona w tle, ale jest jedynie pretekstem (i to kiepskim) do przechodzenia miejscówekwypełnionych chmarami przeciwników.

Wymiany ognia kładą cały sens zabawy na łopatki, pozwalają graczowi jedynie odliczyć od dziesięciu do zera i krzyknąć NOKAUT! Przede wszystkim zawodzi sterowanie, a także sztuczność ruchów Lennoxa – system jest beznadziejny, nie da się sensownie wycelować w oponenta, bo wyczynia on irracjonalne ruchy bez wyraźnej przyczyny: kuca, podnosi się, obiega bohatera, chowa się. Chaos wcielony, co gorsza autorzy mieli najwyraźniej tego świadomość, bo energii ubywa powolutku i walki przechodzi się bez najmniejszego stresu nawet ciągle wystawiając się na trafienia. Fajnie, że dość szybko pojawiają się zamienniki standardowej pukawki, jak shirukeny czy laserowy pistolet, ale co z tego, skoro strzela się przeraźliwie słabo, a przecież to walka powinno napędzać Infernala. Od początku można używać fireballa ładowanego trzymaniem obu spustów, ale jego przydatność niewiele przewyższa konwencjonalne bronie.

UPADŁY ANIOŁ Typek z bródką jest upadłym aniołem zwerbowanym przez Piekło do walki z Niebem, a konkretnie – niebiańskim odpowiednikiem KGB, czyli organizacją Etherlight reprezentowaną przez piękną, chłodną blondynę. Aha, piekielne CIA zwie się Abyss.

PRAWIE JAK SHANG TSUNG

Z pokonanych koleżków Ryan potrafi wyżymać dusze i się nimi leczyć, ale rozwiązano to równie tragicznie, jak resztę elementów. Nie wystarczy podejść do leżących zwłok, trzeba jeszcze w nie wycelować i dopiero przytrzymać przycisk. Mała rzecz, a doprowadzała mnie do szału, bo przeszukiwałem wszystkich pokonanych wrogów – nierzadko oprócz duszy, dostawałem amunicję albo przepustki do zamkniętych drzwi.

Jedną z nabywanych przez Lennoxa mocy jest teleportacja, która działa inaczej niż ktokolwiek – oprócz autorów najwyraźniej – sobie wyobraża. Owszem, przenosi bohatera w wyznaczone miejsce, ale tylko na niedługi czas pozwalając wykonać przewidzianą w scenariuszu czynność. Nie wiadomo jaką, więc pierwsze kilka prób polega na teleportowaniu Ryana i rozpaczliwym szukaniu celu na chybił-trafił.

W tej breji żałości pozytywnie zaskoczyła mnie ciężka muza towarzysząca strzelaninom i spełniająca oprócz tego jedną funkcję – kończy się w momencie śmierci ostatniego wroga na planszy, a w ten ułomny sposób wyręcza brak mapy. Dacie wiarę? Gra nie sygnalizuje najbliższych zadań, nie podaje gdzie iść, a gracz nie może tego sprawdzić. Nie raziłoby to w przypadku dobrze zaprojektowanych liniowych poziomów, ale tu czasem nie wiadomo, co zrobić i po kilku minutach prób okazuje się, że na przykład trzeba było strzelić w malutki punkcik na ścianie. Łał. Jak na złość, tak skaszaniony tytuł nie kończy się po paru godzinach i swobodnie dobija do dziesięciu. To rękawica rzucona myśliwym achievementów, ale jak na ich miejscu zastanowiłbym się sześćset sześćdziesiąt sześć razy zanim zagram w Infernala. Jeśli nie więcej. ■■

POMYSŁ. Rodzimi autorzy scenariuszy do gier (i poczytni pisarze sci-fi i fantasy) nadal sądzą, że fajni są bohaterowie samotnie walczący przeciwko siłom wyższym tudzież nadprzyrodzonym. To takie zeszłowieczne...

OCENA 2.5/10

+ NIEKRÓTKA, MOCNA MUZYKA PODCZAS WALK
− NIEKRÓTKA, BARDZO NIEDOPRACOWANA

ZAGRAJ I POZNAJ FACH BETATESTERA

Moherowe gry

Tytuł ramki jest na wyrost, ale intrygujący jest fakt silnych naleciałości religijnych w rodzimych produkcjach. Szczerze mówiąc, mam tego dość, bo wierzę, że kreatywnie polscy autorzy nie są gorsi od swoich zachodnich kolegów. Painkiller, Call of Juarez, a teraz Infernal – motyw krzyża, Nieba i Piekła, demonów przewija się w nich notorycznie, choć oczywiście każdy z abonentów moherowej sieci komórkowej z miejsca ochrzciłby te gry mianem wytworu szatana. Jestem pod wrażeniem tego, co ostatnio robi Tomasz Bagiński tworząc „Hardkor '44" – film nawiązujący do polskiej historii zrealizowany na modłę „300" Snydera. Połączenie unikalnego słowiańskiego folkloru i historii ze zdobyczami nowoczesnej techniki – niech nasze gry zmierzają w tym kierunku.

txt: GONZO

Wii

- Wydawca: Nintendo
- Producent: Nintendo
- Liczba graczy: 1-4
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 7 lat

GRAFIKA ■■■■■■■■□□
DŹWIĘK ■■■■■■■□□□
MIÓD ■■■■■■■■□□
DESIGN ■■■■■■■□□□

MIELU: Bardzo ta gra nierówna. Ping pong rządzi, „jazda" na rowerze kompletnie zasysa, machanie mieczem jest wyjątkowo przyjemne, wywijanie na skuterze wodnym w połowie nawet nie bawi jak Wave Race 64. Grafika żadnego wytrawnego gracza nie powali, ale nie o to chodził Ninty. Przede wszystkim jednak nie jest to gra dla jednej osoby. To zabawka na imprezki, tak jak kiedyś Eye Toy, i szalenie podoba się dziewczynom. Tylko kto ma tyle kasy, żeby dokupić trzy Motion Plusy do multi? 7/10

WII SPORTS RESORT

POKAZ MOŻLIWOŚCI NOWEGO SPRZĘTU CZY PEŁNOPRAWNA GRA?

Nowe Wii Sports to oczko w głowie Nintendo, od początku kreowane na perłę w koronie złożonej z najlepszych tytułów potentata z Kioto. Ciężko się dziwić, skoro poprzednia „część" rozeszła się w liczbie równej sprzedanych Wii – to prawdopodobnie najlepiej obecnie rozpoznawana marka na rynku gier video. Pięć niepozornych gier sportowych stało się symbolem nowej ery, którą przypieczętowały ostatnio Microsoft i Sony prezentując Natal oraz Motion Controller. Jednak to Nintendo ciągle dyktuje zasady rynku gier zmuszających do aktywności – z każdym egzemplarzem Wii Sport Resort gracze otrzymują nakładkę na wiilota, która wydatnie poszerza jego funkcje. Żadnych opóźnień, idealne odwzorowanie ruchów i zero bajdurzenia. Wraz z dniem premiery nowego Wii Sports oryginał przechodzi do lamusa, bo przez trzy lata większość rzeczy udało się poprawić, nasycić i wepchnąć ponownie na płytę. Gotowi do biegu? 3, 2, 1... START!

STARE DOBRE MAŁŻEŃSTWO

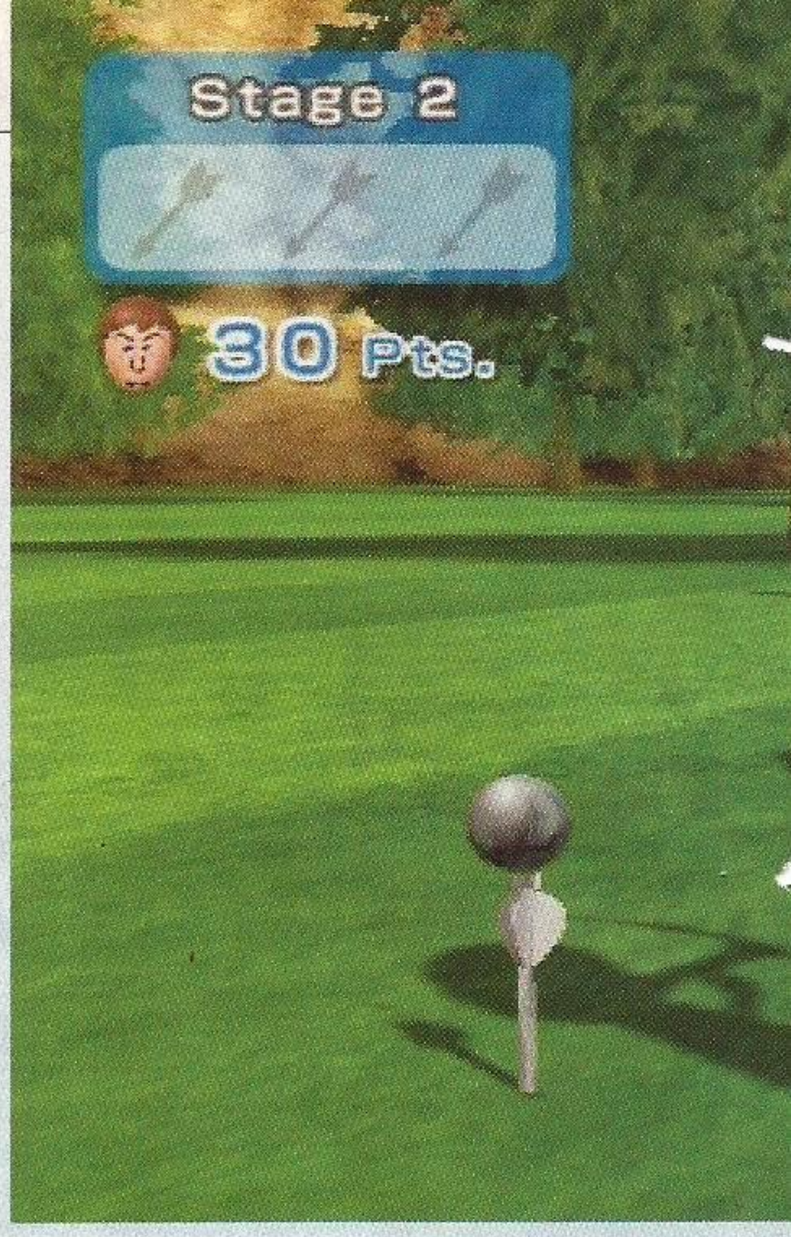
Przede wszystkim rozbudowano zawartość – dwanaście konkurencji odpowiednio argumentuje pełną cenę, a z kodu wyleciały w zasadzie jedynie chaotyczny boks i mało ciekawy baseball. Tenis z powodzeniem zastąpiono ping pongiem, a kręgle i golf doczekały się nowych wersji, które jednak nie robią już takiego wrażenia, jak w 2006 roku. Nie ma tego złego, bo część nowych sportów to rekompensuje i pozwala sobie przypomnieć, co znaczą takie słowa, jak innowacja i świeżość. Wii Sports Resort to świetny zestaw pokazujący możliwości przystawki Motion+, ale oprócz tego kawał grywalnościowego potwora. Nawet jeśli jest odrobinę wtórny i nie przekona do siebie przeciwników wizji Nintendo.

Zdecydowanym hitem sequela najlepiej „sprzedającej się" gry obecnej generacji jest wspomniany tenis stołowy. Szkielet rozgrywki pozostał bez zmian i miiludki nadal same poruszają się wokół stołu, zaś ruchy paletki to domena gracza. Motion+ wygląda niepozornie, ale robi wrażenie, kiedy samemu sprawdzi się idealne odwzorowanie ruchów i to bez opóźnień. Gra na sensownym poziomie wymaga treningu dużo bardziej angażującego niż w przypadku gry na kortach. Teraz każdy błąd ląduje na koncie grającego, niczego nie można zwalić na system. Konsola rozpoznaje prędkość i kąt odbicia, nie ma problemów, by podkręcać piłeczkę wedle uznania, a przeciwnicy dość szybko zaczynają być wyzwaniem. Wbrew pozorom to nie jest banalna gra – trzeba mocno kombinować i robić sprawne ruchy nadgarstkiem, żeby wygrać. Ulubiony sport Forresta Gumpa wciąga mocno, ale na szczęście nie on jeden.

ROBIN HOOD I FACECI Z WIILOTAMI

Łucznictwo jest świetnym przykładem, że dobry pomysł to więcej niż połowa sukcesu. Wiilota trzymamy w lewej ręce, gruchę w prawej, a odpowiednio ją cofając napinamy wirtualną cięciwę. Celownik pojawia się tylko na kilkanaście sekund, bo miiludki też się męczą, ale wprowadza to potrzebne ograniczenie czasowe do gry. Co więcej, tarcze rzadko pozostają nieruchome, przygotowano plansze, w których cel się na chwilę chowa albo jest tak mały, że trzeba wyjątkowo uważać na krzywą lotu strzały. Powtórzę się – to też nie jest bezmózga rozgrywka, nie każdy sobie z nią poradzi i wszystkie poziomy powyżej początkującego potrafią napsuć krwi.

POCZUJ SIĘ WAKACYJNIE Pastelowe, nasycone barwy pomagają w budowaniu letniego charakteru tej produkcji – nie każdy ma szansę spróbowania wakeboardingu, więc chociaż Wii Sports Resort da mu taką możliwość. Szkoda, że to jedna ze słabszych konkurencji, ale lepsze to niż nic. Niestety, sporty wodne potraktowano po macoszemu.



Nie mówiąc o najtrudniejszej składowej zestawu, czyli wyśmiewanym przed premierą Frisbee. Że niby biega jakiś piesek i przynosi nam dysk... Wszyscy zadawaliśmy sobie pytanie, czy Miyamoto i spółka tak bardzo stracili od czasów WiiMusic kontakt z rzeczywistością, czy może to naprawdę jest grywalne. I faktycznie, tryb zabawy z czworonogiem nie wzbudza wielkich emocji, ale co z tego, skoro dodano możliwość zabawy w wariację golfa. Nadmienię, że fajniejszą niż klasyczne wbijanie piłki do dołków. Te ostatnie zastąpiono kolorowymi słupami światła, w które trzeba trafić dyskiem. Nie jest wymagane umieszczenie dysku w samym środku celu, wystarczy rzucić w jego okolice – dzięki temu gra nie frustruje. Są trzy kategorie wagowe dysków, a machanie wiilotem wymaga precyzji i zaangażowania całego ciała. Jeden nieostrożny wymach potrafi skutecznie utrudnić zabawę, ale można zrobić wszystko – raz udało mi się wyrzucić Frisbee... pionowo w górę. Pola „dyskowe" są dość duże i odpowiednio urozmaicone – oczka wodne, pokłady piachu i wąskie fragmenty gruntu pozwalają wykazać się osobom, które poświęcą grze więcej czasu.

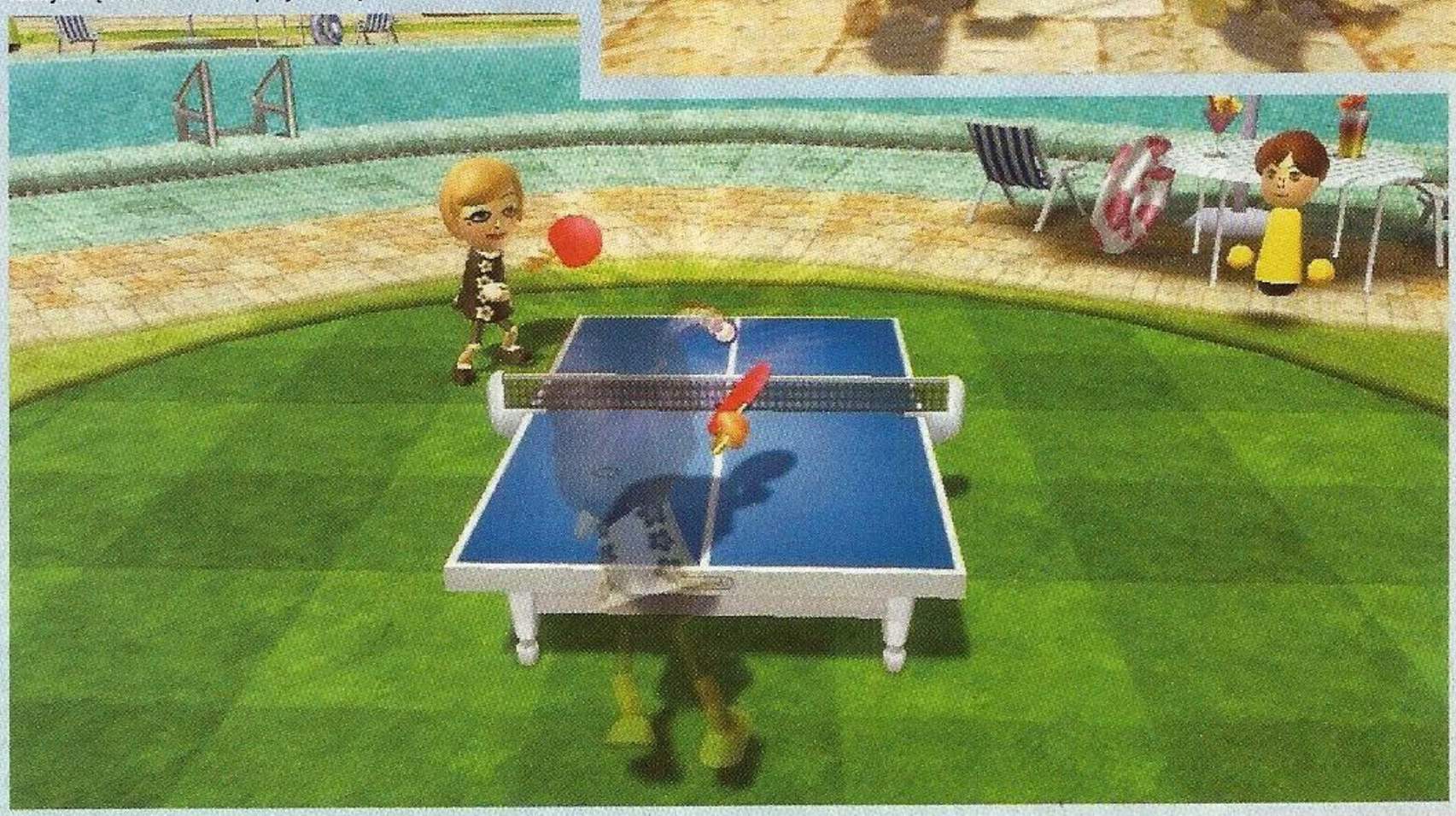
MIECZ ŚWIETLNY JUŻ ZA ROGIEM

Przedsmak pojedynków rodem z Gwiezdnych Wojen serwuje Swordplay, a miiludki zawinięte w stroje do kendo wyglądają przezabawnie. Można zmierzyć się z rywalem, sprawdzić kto szybciej tnie nadlatujące przedmioty albo zagrać w prymitywnego slashera, który – jak się okazuje – wciąga najmocniej. Kij (a nie miecz jak sugeruje nazwa) jest wiernym przedłużeniem wiilota i reaguje na najdrobniejsze ruchy ręką. Dynamiczna muzyka podkreśla radość płynącą z walki z nadbiegającymi ludzikami, są nawet szefowie, więc trzeba korzystać także z blokowania ciosów. Od czasów pierwszego Red Steela Wii przebyło długą drogę i dopiero teraz operowanie bronią białą działa tak, jak to sobie wyobrażano. Nareszcie!

Zabawa w Michaela Jordana w koszykówce nie jest szczytem możliwości Motion+, ale konkurs rzutów za trzy punkty na tyle wyżyłowano czasowo, że chętnie się w nim sprawdzałem. Mecze zrealizowano nieco gorzej, są powolne i schematyczne, dlatego szybko się nudzą. Rower to prawdopodobnie najbardziej wymagający siłowo sport, ale nie można gnać na hejnał, bo miiludek ma

FINAŁ NBA W meczu można zasadzić efekciarskiego slam dunka, ale dużo częściej będziecie rzucać za dwa punkty. Niestety, konsola nie daje się zbyt łatwo wyprowadzić w pole i dobrze broni.

NA ZIELONEJ TRAWCE Siedzenie na kanapie w lato jest pewnym zboczeniem, ale Nintendo każe uwierzyć, że ćwiczymy grają w ping ponga albo ciskanie frisbee... Cóż, nie chcę nikogo odwodzić od granla, ale czasem warto ruszyć się z domu. Nawet przy 40 stopniach w cieniu.



określoną energię, którą musi uzupełniać, bo padnie z wycieńczenia. Wprowadza to element strategii do zabawy, a przez to męczy się zarówno ciało (bardzo), jak i umysł (trochę). To wszystko, jeśli chodzi o konkurencje naziemne, ale przecież Wii Sports Resort to zróżnicowany i kompletny produkt, więc nie zabrakło w nim sportów wodnych, a nawet latania samolotem.

RAKIETA WODA-POWIETRZE

Szkoda tylko, że prezentowane na konferencjach wyścigi skuterów wodnych w praniu wypadają przeciętnie. Czemu? Po prostu nie dają satysfakcji i są nijakie. Podobnie jest z wakeboardingiem, czyli czesaniem trików po wybiciu się z fal pozostawianych przez sunącą z przodu motorówkę. Po kilku razach wiedziałem, że nic mnie już nie zaskoczy i omijałem ten sport. Pływanie kajakiem to ostatnia z zabaw w wodzie zaprezentowana przez Nintendo. Wiosłowanie męczy prawie tak samo, jak jeżdżenie na rowerze, w dodatku trzeba robić to naprzemiennie, żeby nie pływać w kółko. Tutaj zdarzały się pewne błędy w rozpoznawaniu moich ruchów, ale szczęśliwie nie rzutowały na samą zabawę. Interaktywne intro w Resort zapoznaje graczy ze skydivingiem, który pojawia się potem w menu razem z resztą sportów. Można wykręcać efektowne figury czy łączyć się w liczne grupy miiludków. To tylko przystawka do dania głównego, jakim są loty samolocikiem nad ośrodkiem. Widać wszystkie tereny, na których rozgrywane są konkurencje, przygotowano także osobny tryb do pojedynków, gdzie myśliwce strzelają... kuleczkami. Latanie jest bardzo intuicyjne i przyjemne – fajnie, że Nintendo pomyślało także o osobach, które chciałyby pozwiedzać wyspę.

Sportów jest ponad dwukrotnie więcej niż w oryginale, a dodatkowo wszystkie konkurencje znacznie rozbudowano i przystosowano do Motion+, bez którego gra jest niemożliwa. Sprzęt faktycznie ma duży potencjał, ale wydaje mi się, że Resort nie wykorzystuje go w stu procentach. Grając miałem nieodparte wrażenie, że przynajmniej część zadań można spokojnie dostosować do klasycznego wiilota bez straty jakości. Silniej zaakcentowano imprezowy charakter gry i zawsze można pograć w kilka osób, choć czasem trzeba mieć osobne wiiloty (i oczywiście Motion+). Dlatego ciągle uwiera mnie brak online i nie ma miejsca na tłumaczenia się lagami albo mocą konsoli – po prostu

SPORTÓW JEST PONAD DWUKROTNIE WIĘCEJ NIŻ W ORYGINALE, A DODATKOWO WSZYSTKIE KONKURENCJE ZNACZNIE ROZBUDOWANO I PRZYSTOSOWANO DO MOTION+, BEZ KTÓREGO GRA JEST NIEMOŻLIWA

WYZYWAM CIĘ MILUDZIE! W Kendo trzeba zepchnąć oponenta z platformy, aby wbił się na sterczące u dołu kolce... Ekhm... Oczywiście, żeby wpadł bezpiecznie do wody

tytuł ukazujący się w 2009 roku powinien mieć opcję gry w sieci. Szczególnie taki, jak Wii Sports. Pierwsza część była olbrzymią rewolucją, teraz mamy do czynienia z rozwojem tej idei, ale muszę przyznać, że udało się to w większym stopniu niż sądziłem. Sony i Microsoft są daleko w tyle za Nintendo, które razem z Resort otwiera przed Wii kolejne udane lata. Wypada tylko życzyć sobie, by developerzy third-party zaczęli w końcu korzystać z pełni możliwości tej konsoli. ■■

OCENA 8.0/10

+ UDOWADNIA, ŻE MOTION+ NIE JEST ZBĘDNYM DODATKIEM
– SŁABSZE KONKURENCJE, BRAK ONLINE, PRZECIĘTNA OPRAWA

NOWE JAK STARE, ALE WCIĄGA TAK SAMO MOCNO

Bez napinki

Wii Sports Resort to produkt dla każdego, dlatego początkowo łudząco przypomina poprzednika, co najlepiej widać po oszczędnej oprawie, która nie zmieniła się zbytnio przez kilkadziesiąt miesięcy. Podczas gdy konkurenci wykańczają się w wyścigu HD, Nintendo stawia na sprawdzone rozwiązania z odrobiną graficznych nowości. Dodana fizyka czy ładne rozmycia są dowodem, że starano się pogodzić tradycję z nowoczesnością. Zaletą takiego rozwiązania są krótkie loadingi i płynna rozgrywka, a w przypadku tytułu stworzonego do jednokanapowego multiplayera to jest właśnie najważniejsze. Wii Sports Resort bankowo przez lata będzie kartą przetargową w starej jak światek gier video dyskusji o przewadze oprawy graficznej nad grywalnością i na odwrót.

ACE COMBAT 1943
Samoloty to wyższa szkoła... lotu, niełatwo jest kogokolwiek ustrzelić, trzeba uważać, żeby przeciwnik nas nie okrążył. No i na działka przeciwlotnicze.

BATTLEFIELD 1943

MIAŁO BYĆ SZYBKO I BEZSTRESOWO...

txt: GONZO

X360 | PS3 /xbla, psn

- Wydawca: EA
- Producent: DICE
- Liczba graczy: 24
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 16 lat

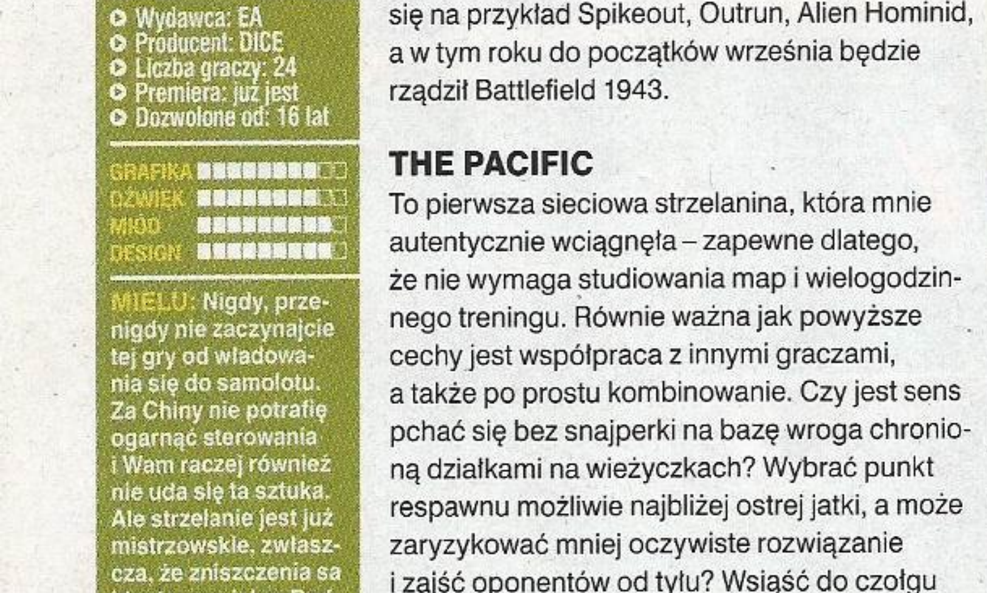
GRAFIKA ■■■■■■■■□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■■□
MIOD ■■■■■■■■■□
DESIGN ■■■■■■■■■□

MIELU: Nigdy, przenigdy nie zaczynajcie tej gry od władowania się do samolotu. Za Chiny nie potrafię ogarnąć sterowania i Wam raczej również nie uda się ta sztuka. Ale strzelanie jest już mistrzowskie, zwłaszcza, że zniszczenia są identyczne jak w Bad Company, które tak bardzo mi się podobało. Swoją drogą, zmiana klimatu drugiej części na bardziej poważny to słaba akcja. Ale to nie miejsce na wylewanie żali. BF1943 wciąga jak bagno, świetnie wygląda jak na grę na XBLA i PSN, no i oferuje rozpierduchę pojazdami. Czego chcieć więcej? Dobra robota DICE. 8/10

Prawie pięć dyszek to całkiem sporo za zestaw trzech map znanych z kilkuletniego Battlefielda 1942, ale co z tego, skoro zabawa jest przednia i trzeba być maszyną siedzącą przed telewizorem pół doby dziennie, by zaczęła się nudzić. Cedzona w jedno-, dwugodzinnych dawkach smakuje wyśmienicie. Każdego lata wybieram sobie lekkostrawny tytuł, który zbytnio nie angażuje, a pozwala wieczorami odetchnąć po dokuczliwych miejskich upałach. Na liście znajdywały się na przykład Spikeout, Outrun, Alien Hominid, a w tym roku do początków września będzie rządził Battlefield 1943.

THE PACIFIC

To pierwsza sieciowa strzelanina, która mnie autentycznie wciągnęła – zapewne dlatego, że nie wymaga studiowania map i wielogodzinnego treningu. Równie ważna jak powyższe cechy jest współpraca z innymi graczami, a także po prostu kombinowanie. Czy jest sens pchać się bez snajperki na bazę wroga chronioną działkami na wieżyczkach? Wybrać punkt respawnu możliwie najbliżej ostrej jatki, a może zaryzykować mniej oczywiste rozwiązanie i zajść oponentów od tyłu? Wsiąść do czołgu czy dżipa? A może samolotu? Na te i kilkadziesiąt innych pytań trzeba znajdować odpowiedź w ułamkach sekund, każda chwila to dodatkowy czas dla przeciwnej drużyny, by wyrobiła sobie przewagę. Szala w czasie gry przechyla się to na jedną, to na drugą stronę i nierzadko traciłem nadzieję, że wygramy, by po kilku niezależnych akcjach udawało się zepchnąć wrogów do defensywy. I właśnie to świadczy o sile BF1943! Nieustanna akcja, wskakiwanie w locie do pędzącego auta kolegi, zdobywanie flag z ukrycia i nieskoordynowana kooperacja.



JAK W SZKOLE **Klasy są zróżnicowane, ale do każdej potrzeba innych umiejętności. Zawsze znajdą się gracze, którzy przyczajeni będą zasadzać heahshoty z odległości kilometra.**

Założenia są idiotoodporne, każdy w locie chwyta ideę przejmowania kolejnych punktów na mapie. Jednak kluczem do zwycięstwa są bilety, których na początku gry równą liczbę mają obie drużyny. Im mniej przejęły flag, tym bilety szybciej znikają wraz ze śmiercią żołnierzy. Komu pierwszemu się wyczerpią – pozna gorzki smak porażki i szykuje się do rewanżu. Tylko tyle i aż tyle. Nie ma żadnych dodatkowych trybów zabawy i kruczków, ale nie zdarzyło się, by dwie partyjki były podobne. BF1943 można porównać do żywiołu, z czego zdałem sobie sprawę kiedy jednocześnie w oddali baza wroga została zbombardowana, nad głową przeleciał mi myśliwiec, a zaraz potem wyjechał na mnie czołg. Konkret. Dziwnie jest narzekać na inteligencję współtowarzyszy, bo autorzy nie mają na to wpływu, ale momenty kiedy kierowca jeepa pakował się w drzewa nie należą niestety do rzadkości.

BAND OF NONAMES

Uproszczenia dotknęły klas postaci – snajper, koleżka z materiałami wybuchowymi i żołnierz z wypośrodkowanymi broniami. Każdy wybierze to, w czym czuje się najpewniej, ale czasem warto zmienić przyzwyczajenia, bo wymaga tego sytuacja na froncie. Klasę można zmienić po śmierci, w tym samym momencie decydujemy też o miejscu, w którym zjawimy się na mapie. Nawet skromna liczba trzech miejscówek (Guadalcanal, Wake Island i Iwo Jima) nie stanęła na przeszkodzie, by zawrzeć w kodzie m.in. niszczenie budynków i wielu innych elementów otoczenia, podpływanie do brzegu z pokładu lotniskowca albo obsługę działek przeciwlotniczych. Wydawca wpadł na świetny pomysł odblokowania czwartej mapki Coral Sea, kiedy gracze przekroczą liczbę 43 milionów zabitych (co ciekawe – osobno dla obu platform). W momencie pisania tekstu prowadzi X360 (16 mln do 9 mln), ale jestem niezmiernie ciekaw, jak będzie się grało na nowej mapie przeznaczonej tylko dla samolotów.

Ochoczo łyknąłem też miłą oku oprawę BF1943 – soczyste, ciepłe kolory idealnie odrywają od szarego lata za oknem. Jest tu sporo uproszczeń, ale nie prymitywizmów – to nadal gra dla prawdziwych graczy i liczy się w niej przede wszystkim refleks. Wypuszczenie tytułu na PSN i XBLA to dobry pomysł, a moje nadzieje na podobny sequel BF Vietnam zostały momentalnie na nowo rozbudzone. Do zobaczenia na jednej z wysp! ■■

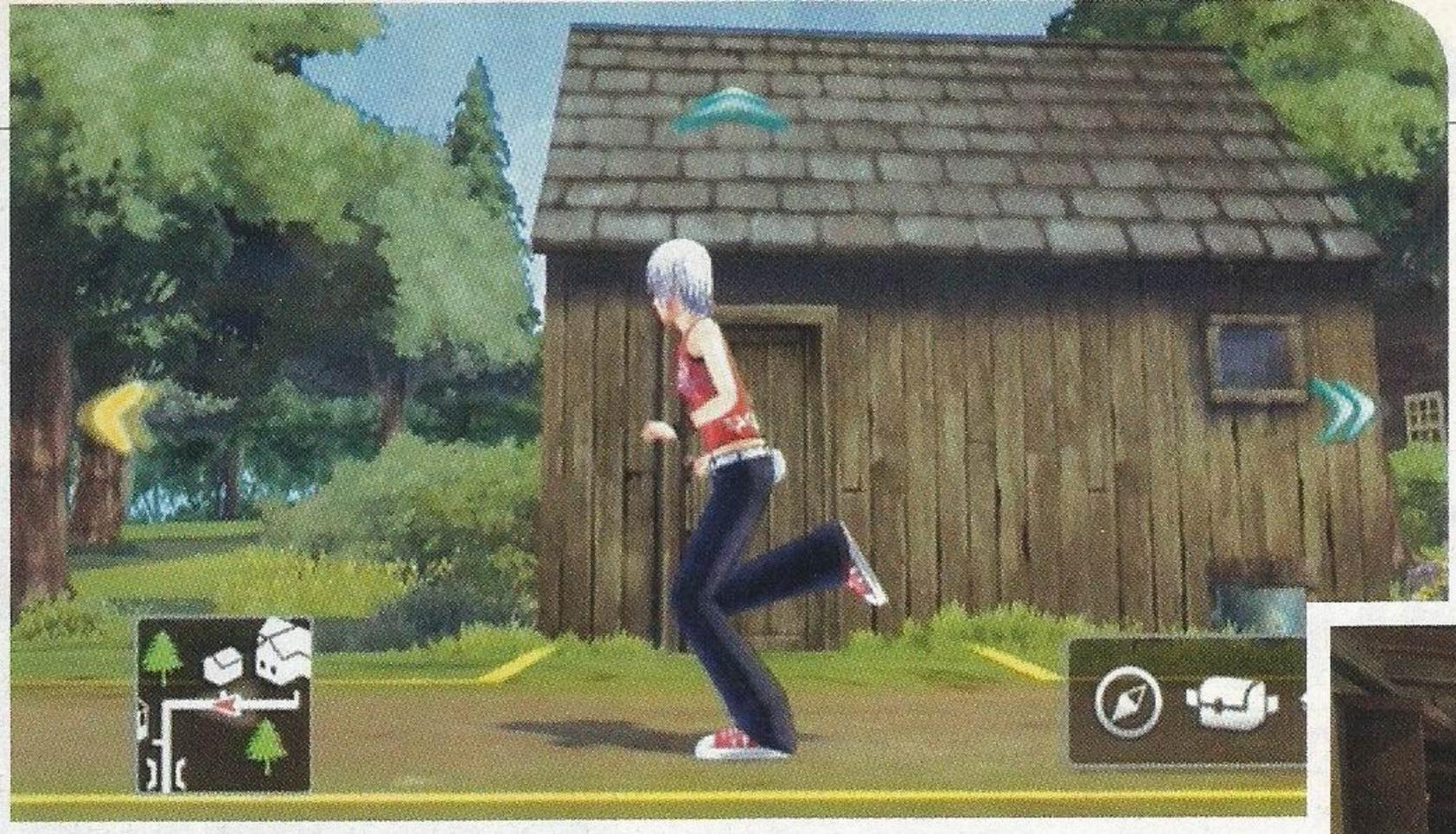
OCENA 8.0/10

+ SIADASZ I GRASZ, CZEGO CHCIEĆ WIĘCEJ?
– NIE MA ZA WIELU OPCJI, TYLKO TRZY MAPY

ULUBIONA GRA HANKSA I SPIELBERGA

Zarysowania

Autorzy najwyraźniej nie przewidzieli popularności nowego sieciowego Battlefielda, bo gracze skarżyli się na ogromne lagi, kłopoty z połączeniem, a nawet resetowanie statystyk. Na szczęście EA ma odpowiednie moce przerobowe i usterki zostały stosunkowo sprawnie usunięte. Niestety PS3 ciągle potrafi się zawiesić, a gra dziwacznie losuje mapy – zdarzało się, że pięć razy z rzędu gralem na Iwo-Jimie, a Guadalcanal to biały kruk. Nie jest to wielką wadą, bo każda miejscówka to ocean grywalności, ale płacimy za trzy mapy i na wszystkich chciałoby się pograć.



ROZWÓJ? Mam wrażenie ze każda kolejna przygodówka spod skrzydeł CING zawiera coraz mniej łamigłówek, a coraz więcej tekstu. Już Hotel Dusk był nieźle przegadany. Nie zmienia to faktu, że to świetne gry.

ANOTHER CODE R
A JOURNEY INTO LOST MEMORIES

SENTYMENT POTRAFI BYĆ GROŹNY

txt: KAXI

Wii

- Wydawca: Nintendo
- Producent: CING
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone: od 7 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MÓD
DESIGN

MIELU: Another Code: R nie jest grą doskonałą, ale szacun dla Cing, że wciąż podtrzymują przygodówki przy życiu. Co prawda wolałbym, żeby przygody słodkiej Ashley ukazały się ponownie na DSie, ale Wii też może być. Im więcej dobrych gier w bibliotece tytułów na tę konsolę, tym lepiej. Willot świetnie zastępuje stylusa przy niektórych zagadkach, niestety nie zawsze konsola poprawnie odczytuje ruchy. Przydałoby się wsparcie dla Wii Motion Plus. Pamiętajcie, że gra jest baaaardzo powooolna. Akurat dla mnie to żadna wada, nie każda gra musi być drugim Quake Live. Graficzka piękna, dialogi trochę drętwe, fabuła niezła. W sumie 7/10

Another Code: Two Memories na NDS było dla mnie grą przełomową. Pomijając już fakt, że było po prostu świetnym produktem, oferowało nowoczesny jak na przygodówkę interfejs oraz genialne zagadki, które stawiały możliwości konsoli w zupełnie nowym świetle. Z miejsca studio CING stało się dla mnie wyznacznikiem jakości, co potwierdziły Hotel Dusk na NDS i niedawno Little King's Story na Wii. Ucieszyłem się więc bardzo na wieść o sequelu jednej z moich ulubionych gier, a fakt, że zmierzał na Wii tylko dodawał smaczku – wiadomo, lepsza oprawa i nowe możliwości w tworzeniu puzzli.

CIĄG DALSZY

Akcja Another Code R ma miejsce dwa lata po wydarzeniach z oryginału, którego znajomość jest mile widziana, by w pełni zaangażować się w opowiadaną historię. Tak się składa, że to właśnie ona jest tu najważniejsza. Na szczęście autorzy zrobili wszystko, by dostarczyć nowym w temacie informacji koniecznych do zrozumienia całości intrygi.

Wyspa z pierwszej części została zamieniona na ośrodek nad jeziorem Juliet, gdzie przyjeżdża szesnastoletnia już Ashley Mizuki Robins, by odwiedzić swojego ojca. Pan Robins jest naukowcem badającym działanie ludzkiej pamięci, zresztą tak samo, jak jego świętej pamięci żona. Wraz z przyjazdem nad jezioro, Ashley zaczyna mieć przebłyski wspomnień – okazuje się, że była tu już kiedyś z matką. Szybko okazuje się, że jej śmierć pozostawiła po sobie więcej pytań niż te postawione w pierwszej części. Ale to nie jedyna tajemnica feralnego jeziora. Ashley spotyka młodego chłopca, którego ojciec zaginął w tych okolicach bez wieści pięć lat wcześniej. Wspólnie zaczynają poszukiwania. Co ciekawe, oba wątki ładnie się ze sobą przeplatają, ale się nie łączą, a do tego historia Matta ma otwarte zakończenie – przynajmniej przy jednokrotnym przejściu gry.

Zmiana otoczenia wpłynęła na klimat gry, ale niestety wydaje się, że negatywnie. Większość czasu z piętnastogodzinnej przygody spędzicie na otwartym powietrzu, biegając w pełnym słońcu po ślicznych okolicach jeziora. Zdecydowanie zabrakło mi tu cmentarzy czy zakurzonych bibliotek, które tak ładnie pasują do gatunku. Zamiast tego widać pójście w stronę nastoletniej publiki, gdyż większość niezwiązanych bezpośrednio z głównym wątkiem rozmów traktuje o typowych dla tego wieku problemach. Trudne relacje z rodzicami i te sprawy.

PRZEGADANA

Na pudełku Another Code R znajduje się napis porównujący grę do powieści sensacyjnej. Brzmi zachęcająco, ale w rzeczywistości przekłada się to przede wszystkim na przytłaczającą liczbę dialogów oraz liniową budowę rozgrywki. Tak jak w przypadku książki, także tu gracz musi być przygotowany bardziej na chłonięcie historii niż aktywne jej popychanie naprzód. Ilość tekstu mi właściwie nie przeszkadzała, ale to, że praktycznie nie da się zboczyć z wyznaczonej ścieżki, już tak. Jak możecie zobaczyć na screenach, gierka jest naprawdę prześliczna i fajnie byłoby sobie swobodnie pozwiedzać okolicę, ale w takich sytuacjach Ashley zatrzymuje się i mówi, gdzie powinna teraz pobiec.

Ofiarą przesunięcia ciężaru rozgrywki w stronę dialogów stały się niestety zagadki, które były siłą napędową poprzednich dokonań CING. Wprawdzie po ukończeniu gry nie mogę powiedzieć, że nie jestem zadowolony, ale problem leży w tym, że puzzle skumulowano w ostatnich kilku godzinach zabawy. Wcześniej jest ich naprawdę niewiele, a do tego są w większości bardzo proste, co może szybko odrzucić osoby niecierpliwe. Ale ci, co wytrwają będą mogli się przekonać, że po raz kolejny autorzy otarli się o geniusz.

PIĘKNA

We wspomnianym chłonięciu fabuły zdecydowanie pomaga oprawa. Na grafikę składają się ręcznie rysowane, dwuwymiarowe sprite'y oraz cel-shade'owane trójwymiarowe obiekty, które o dziwo świetnie ze sobą współgrają. Całości pomagają przeważnie świetnie animowane postacie – patrzenie na bieg Ashley to sama przyjemność. ACR to nie jest może największe techniczne osiągnięcie na Wii, ale bezsprzecznie prześliczna gierka. Miło jej się także słucha, ponieważ ścieżka dźwiękowa jest pierwszorzędna i udanie buduje nastrój. Szkoda tylko, że Nintendo nie sypnęło kasą na lektorów, dzięki którym gra miałaby o wiele bardziej emocjonalny wydźwięk. A tak bohaterowie pozostają niemi i muszą nadrabiać gestykulacją i mimiką.

Gra ustępuje pierwszej części klimatem, historią i, mimo wszystko, poziomem puzzli. Jest wprawdzie sporo dłuższa, ale patrząc na ilość tekstu, to chyba gry w grze jest mniej więcej tyle samo. Z drugiej znowu strony, nawet mając na uwadze te wady, to wciąż bardzo dobry tytuł, który łyknąłem na dwa posiedzenia, siedząc do czwartej nad ranem. Ale ja jestem fanem, a tacy i tak sprawdzą go w akcji. Tych, których pierwsza część odrzuciła, sequel nie przekona, a nowi powinni najpierw sięgnąć po Two Memories lub Hotel Dusk. Wyjdzie taniej i ciekawiej. ■■

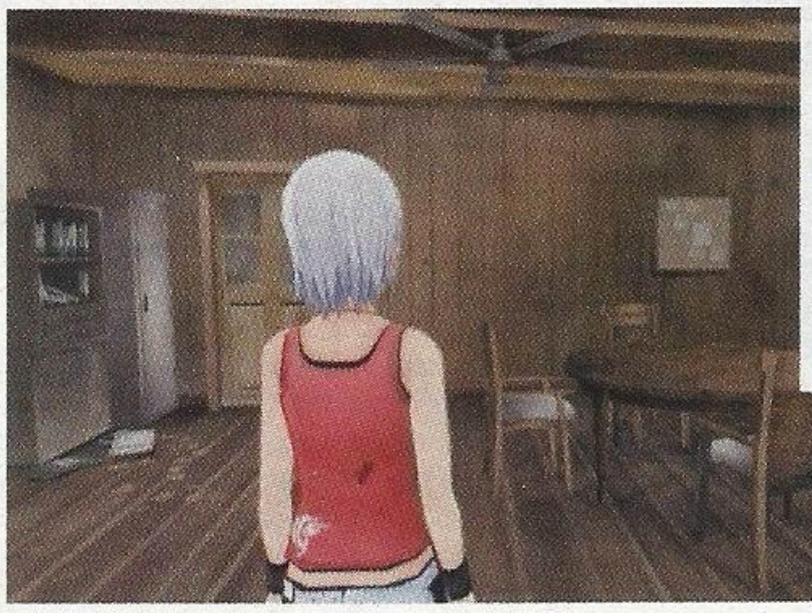
OCENA 7.3/10

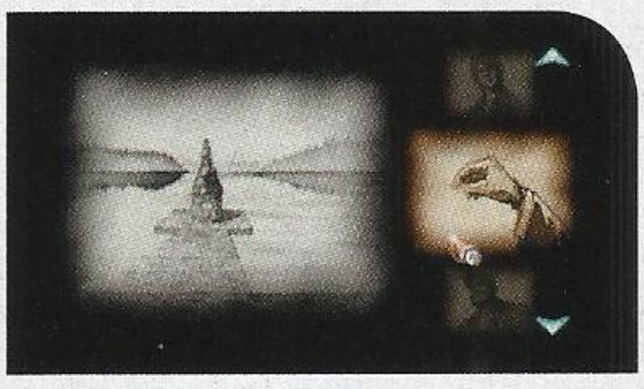
➕ NIESAMOWITE ZAGADKI, CIEKAWA HISTORIA I UROCZA ASHLEY
➖ GORSZA NIŻ CZĘŚĆ PIERWSZA

PRZYGODÓWKI ŻYJĄ

Niedzisiejsza

Another Code: Two Memories zasłynęło przede wszystkim dwiema zagadkami, które pozwalały spojrzeć na NDS w sposób niestandardowy. Pierwsza wymagała zamknięcia konsoli i rozłożenia jej z powrotem, by wyświetlane wzory się w sobie odbiły. Druga zaś, nawiasem mówiąc moja ulubiona, polegała na tym, że po złożeniu konsoli do połowy, obraz z obu ekranów nakładał się na siebie, jak w szybie, podsuwając w ten sposób odpowiedź! Gdy to odkryłem, doznałem autentycznego opadu szczęki i chciałem oddać pokłon w stronę siedziby studia. ACR całe szczęście także zawiera przynajmniej jedną tak niesamowitą łamigłówkę. Nie zdradzę oczywiście na czym ona polega. Napiszę jedynie, że Ashley wchodzi w posiadanie urządzenia o nazwie TAS, które wygląda jak wiilot – i ma całkiem ciekawe zastosowanie.





RODZINA Jeżeli zdecydujecie się w ACR lizać ściany, możecie odkryć kilka interesujących faktów. Na przykład o powiązaniach mieszkańców Juliet Lake z bohaterami Hotel Dusk. Zwróćcie uwagę na fotografie na ścianach.

MONSTER HUNTER FREEDOM UNITE

ERPEGI NA STO GODZIN? PRZY MONSTER HUNTERZE TO KARZEŁKI

txt: MIELU

PSP

- Wydawca: Capcom
- Producent: Capcom
- Liczba graczy: 1 (4)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GULASH: Uwielbiam poprzedniego Monster Huntera na PSP. Zakochałem się i w tym od pierwszego wejrzenia. Jest to jedna z wcale nie tak licznego zastępu gier, na widok których Japończycy dostają białej gorączki i hurtowo kupują PSPki, a która „działa" także poza Krajem Kwitnącej Wiśni. Gram powoli, delektując się, nie na palę – bo tu się zwyczajnie tak nie da. Za dwa lata może ją ukończę. 9/10

Jeśli, podobnie jak ja, czytacie enplusa od początku, być może pamiętacie tekst o tym, jak powstawał Metal Gear Solid 2. Grabarz opisał w nim czym jest hobby w życiu Japończyków, i że całkowicie oddają się mu w każdej wolnej chwili. Przypomniałem sobie o tym grając w Monster Huntera. To idealna gra dla skośnookich braci – niemiłosiernie długa, niezwykle obszerna, a jednocześnie zaprojektowana tak, by można było ją dozować w maleńkich dawkach. Wiele misji można przejść w około dziesięć minut (co nie znaczy, że jest to zalecane), więc doskonale sprawdza się w podróży do pracy, czy w przerwie między lekcjami. Ale możecie być pewni, że nawet jeśli Japończyk poświęca MH każdą wolną chwilę, to i tak po kilku miesiącach grania wcale nie widział wszystkiego.

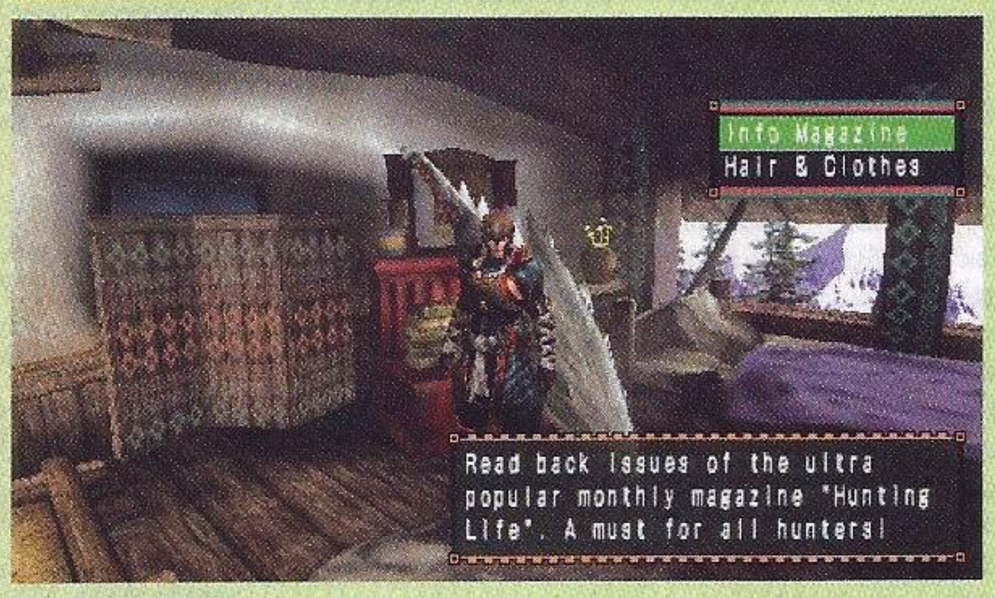
Freedom Unite to potwór. Ta gra jest ogromna. Przez sam tutorial przebijałem się aż cztery godziny, a wcale nie dowiedziałem się z niego wszystkiego. Poznałem podstawy pozwalające swobodnie poruszać się w świecie gry, dowiedziałem się również o co w ogóle chodzi. A chodzi, przede wszystkim, o walkę z dzikimi stworami. Niektóre wyglądają jak małe raptory, inne jak smoki, jeszcze inne to małpy, są też dziki, dziko-byki, mamuty, dwumetrowe kraby chodzące na dwóch nogach, krzyżówka smoka i rekina młota nurkująca w piasku... Krótko mówiąc, różne dzikie stwory podobne do prawdziwych zwierząt. Tylko tyle. To nie jest klasyczny RPG z epicką fabułą, pokusiłbym się o stwierdzenie, że to erpegowy Quake – esencją rozgrywki jest walka oraz rozwój postaci. Ratowanie księżniczek? To dla lalusiów, prawdziwi twardziele poświęcają Freedom Unite kilkaset godzin, żeby stać się najlepszym łowcą potworów w galaktyce.

PRZYGOTOWANIE DO WALKI

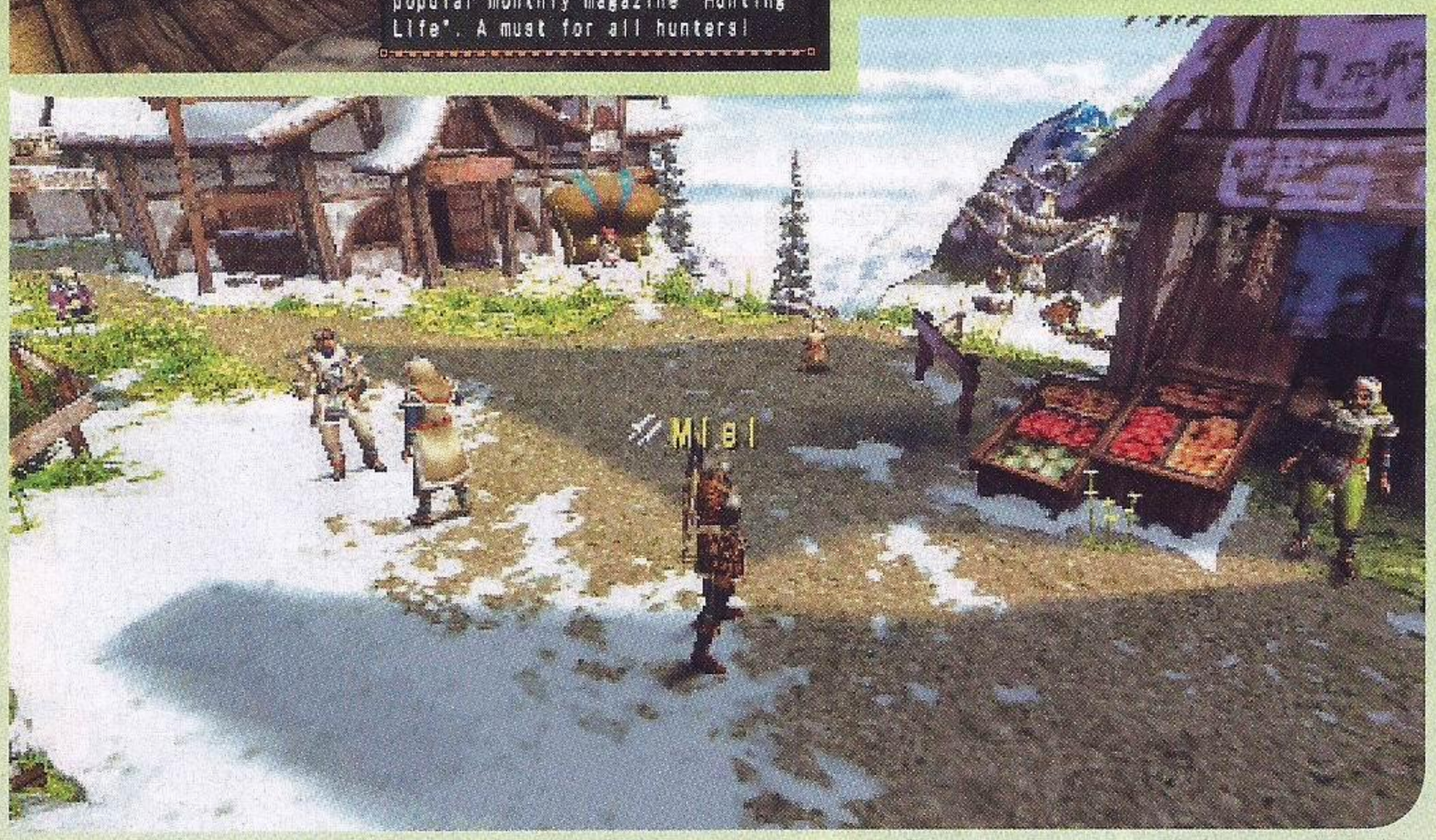
Misje w większości sprowadzają się do walk ze stworami – czy to z wielkim bossem, czy grupką małych, niekoniecznie groźnych zwierząt. Pomyślne wykonanie zadania zależy od doboru ekwipunku i poznania zachowania celu. Rozwój bohatera wygląda inaczej niż w większości gier RPG, on sam praktycznie się nie zmienia, nie zdobywa punktów doświadczenia. Cała zabawa polega na kupowaniu nowych, potężniejszych broni, wytrzymalszych zbroi, a następnie podkręcaniu ich statystyk. W wiosce służącej za bazę wypadową są ludzie, którzy za odpowiednią sumkę naostrzą miecz, wzmocnią hełm lub zbroję. Potrzebują jednak do tego specjalnych materiałów, a tych najczęściej nie da się kupić w sklepie obok. Trzeba je zdobyć podczas wyprawy. Właśnie dlatego wiele misji ma limit czasowy ustawiony na przykład na 50 minut. Można je ukończyć pięć razy szybciej, ale zamiast się spieszyć warto rozejrzeć się za skarbami.

Na każdej wyprawie łatwo się obłowić, trzeba tylko wiedzieć gdzie szukać. Zioła i grzyby można wykopać z ziemi, z tutoriala dowiecie się, jak oznaczone są miejsca, gdzie kryją się te dobra. Niektóre skarby trzeba wydobyć ze skały kilofem, najcenniejsze są jednak trofea zebrane z ciał poległych potworów. Najważniejsze to pamiętać, żeby je zabrać, bo bohater nie zrobi tego automatycznie. Trzeba stanąć przy ciele ofiary, schować broń i nacisnąć kółko, a postać zacznie coś kroić i po chwili wyświetli się informacja o zdobyczy. Czy muszę dodawać, że najlepsze cacka noszą przy sobie najpotężniejsze monstra? A żeby było weselej, niektóre przedmioty pojawiają się raz na jakiś czas, więc jeśli macie zamiar wycisnąć z Freedom Unite wszystkie soki, wiele misji będziecie przechodzić po kilka razy.

Gdy już czujecie się wystarczająco silni, ruszacie na misję, przebijacie się przez kilka miejscówek, docieracie do bossa i... Okazuje się, że kopie Wam tyłek bez wysiłku. Prawdopodobnie źle dobraliście ekwipunek. Statystyki mogą być wspaniałe, ale najwyraźniej na tego akurat stwora należy opracować inną taktykę walki. Błędem byłoby sprzedać broń i zbroję, lepiej odłożyć je do skrzyni na później. Capcom zlitował się wiedząc, że w późniejszych etapach gry częste przebieranki byłyby uciążliwe, gdyby trzeba było dokonywać ich ręcznie, dlatego dodał opcję zapisania dwudziestu różnych kombinacji uzbrojenia. Wystarczy wybrać odpowiednią, nacisnąć przycisk i bohater w sekundę jest przebrany i gotowy do walki.



NIEZWYKŁE JEST TO, ŻE CAPCOM STWORZYŁ GRĘ CHOLERNIE SKOMPLIKOWANĄ W CZASACH, GDY GENERALNIE SĄ ONE UPRASZCZANE. TO SPRAWIA, ŻE MH JEST IDEALNY DLA JAPOŃCZYKÓW

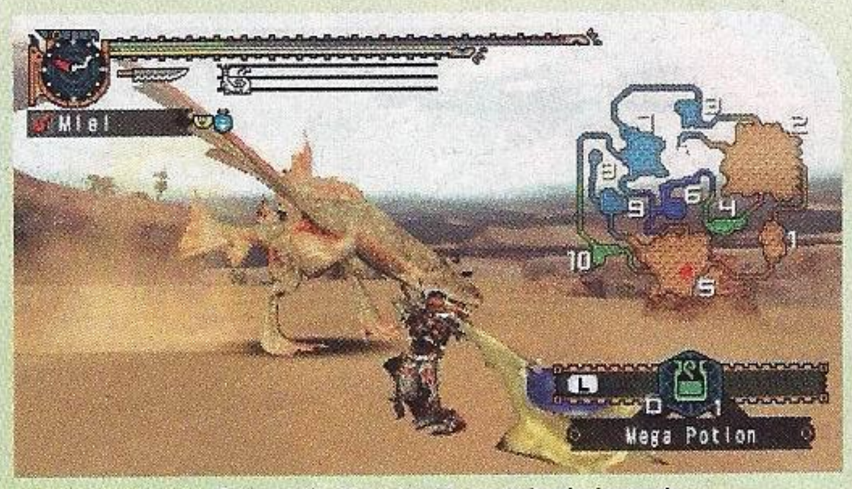


MYŚLĄCY ŻYJĄ DŁUŻEJ

Miecze dwuręczne, lekkie młoty, dwie krótkie kosy, łuk, potężne działo (broń palna), lanca i tarcza – broni jest multum, każda sprawdza się w innych warunkach, ma swoje wady i zalety. Jedne służą do błyskawicznych ataków, inne idealne są do długich combosów, niektórymi zabija się jednym ciosem, ale bohater strasznie długo składa się do ataku. To wszystko ma znaczenie i trzeba nauczyć się ich działania, żeby marzyć o przeżyciu. Są stwory, które doskakują na moment do postaci, zadają cios i szybko uciekają. Walka z nimi zweihanderem to proszenie się o rychłą śmierć. Innych lepiej trzymać na dystans, czasem trzeba wziąć lekką broń, by dało się biegać cały czas będąc gotowym do ataku.

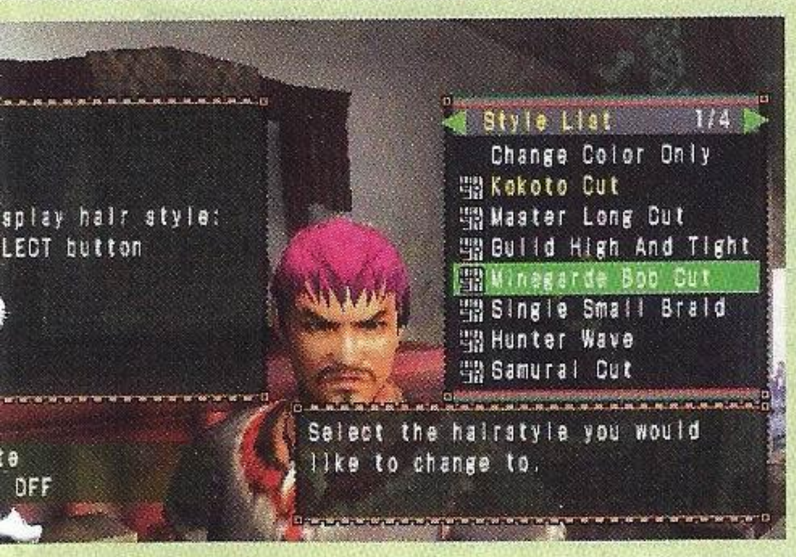
Nawet z najlepszą bronią, nawet doskonale znając słabe strony przeciwnika i jego zachowanie podczas walki można zgarnąć ostre bęcki, jeśli zapomni się o kilku sprawach. Broń zużywa się podczas potyczki, więc trzeba ją naostrzyć (tak, broń palną też, ale nie czepiajmy się nieistotnych detali). Spróbujcie zrobić to podczas walki. Są stwory, które na to pozwalają, bo raczej trzymają się na dystans, ale w większości przypadków trzeba uciec na inną planszę, by tam naprawić oręż, licząc na to, że przeciwnik nie rzuci się w pościg. Samo używanie przedmiotów bywa uciążliwe. Najpierw należy schować broń, co trwa (ale za to bez broni można odbiec od potwora). Animacji nie da się przerwać, więc bohater w tym czasie jest wystawiony na atak. Użycie przedmiotu jest

MÓJ BOHATER Monster Hunter na Wii to gra, na widok której ślini się Kaxi. Nic dziwnego, zapowiada się wspaniale, a na zwiastunach wygląda przepięknie. Bardzo chciałbym, żeby była opcja skonwertowania save'a z FU do tamtej gry. Zaczynanie od nowa jest słabe, graczy powinno się nagradzać za to, że poświęcili jednemu tytułowi setki godzin.



SETKI, TYSIĄCE O ogromie Monster Huntera krążą legendy. Faktycznie, jest to gra gargantuiczna. Dobierając ekwipunek można się zgubić w liczbie dostępnych hełmów, czapek, kurtek, kolczug, spodni, pasów i butów...

UPRAWA OGRÓDKA Prawdziwy łowca jest nikim, jeśli nie uprawia ogródka. Wiele znalezionych podczas wypraw roślin można zasadzić w ogródku i zobaczyć co z nich wyrośnie. A nuż będą to jakieś rzadko spotykane rośliny, które da się sprzedać za kilka tysięcy?



jeszcze gorsze (trwa dłużej), a sprawy nie ułatwia kamera, która bardzo kiepsko pokazuje akcję. Ustawienie jej tak, żeby skupiała się na celu jest niemożliwe, co chyba jest największą wadą gry. Sterowanie też mnie na początku denerwowało, potrzebowałem czasu, żeby przywyknąć i nie mylić się (zapominałem, że nie da się biegać z bronią, używałem przedmiotów zamiast szukać skarbów w ziemi, atakowałem choć chciałem wybrać z paska napój leczący), ale to zrozumiałe przy tak obszernej grze.

DLA CIERPLIWYCH

Monster Hunter nie jest dla każdego. Fatalna praca kamery irytuje, nie wszystkim musi podobać się konieczność zapamiętania długości trwania animacji używania napojów leczących czy ostrzenia broni. Potrzeba wielu godzin, żeby się jej nauczyć, z pewnością niektórych przytłoczy jej ogrom. Niezwykłe jest to, że Capcom stworzył grę cholernie skomplikowaną w czasach, gdy generalnie są one upraszczane. Ale, jak mówiłem na początku, to właśnie sprawia, że MH jest idealny dla Japończyków. A czy spodoba się Polakom? Nie wiem, osobiście chciałbym mieć jakiś powód do grania oprócz rozwoju postaci. Ciekawa fabuła byłaby mile widziana, nie obraziłbym się jednak, gdyby zamiast niej Capcom dołożył opcję zabawy online.

W multi Freedom Unite nabiera kolorów. Maksymalnie mogą grać cztery osoby, a dzięki podziałowi ról zabawa przypomina rozgrywkę z klasycznych RPG czy (bardziej) z MMO – atakujący z daleka stoją z tyłu, z przodu ustawiają się tanki skupiające na sobie uwagę stwora. Tylko w kooperacji da się zabić najsilniejsze potwory, problem jednak w tym, że multi jest wyłącznie lokalne, czyli trzeba znaleźć innych posiadaczy PSP i umówić się z nimi na wspólne granie. W Polsce może to być trudne, dlatego tak bardzo przydałby się multi online. Są nieoficjalne programy umożliwiające grę w sieci, ale nie o to chodzi, żeby kombinować, a mieć taką usługę przygotowaną i obsługiwaną przez producenta.

Freedom Unite jest grą, którą będę przechodził powoli, dozując ją sobie, żeby mi się nie znudziła. Wam również polecam podejść do niej w ten sposób. Bez obaw, nie zapomnicie o co chodzi, do czego służą dane przedmioty, w jaki sposób je łączyć, żeby otrzymywać inne – wszystko jest porządnie opisane, choć same menusy mogłyby być bardziej czytelne. Czy dla tej gry warto kupić PSP? Jeśli nie boicie się, że jej ogrom Was przytłoczy, a częste bieganie po tych samych miejscówkach i wykonywanie pewnych czynności w kółko znudzi, to śmiało kupujcie. Oczekujecie epickiej fabuły? Poszukajcie czegoś innego. ■■

DANE SZYBKO DOGRANE Monster Hunter, podobnie jak Final Fantasy VII: Dissidia, pozwala zainstalować część danych na karcie pamięci, co skraca czas ładowania danych.

OCENA 8.0/10

+ ZABAWA NA KILKA MIESIĘCY, FELYENE I MULTI RZĄDZĄ
– FATALNA KAMERA, MULTI TYLKO LOKALNE, INNE DROBIAZGI

NIEZWYKŁA, ALE NIE DLA KAŻDEGO

Felyne do pomocy

Największym zmartwieniem graczy w poprzednich częściach MH było to, że w kampanii singlowej bohater skupiał na sobie całą uwagę stworów. Czyli po MMOwemu: miał aggro ustawione na maks. Capcom rozwiązał ten problem wprowadzając do Freedom Unite kotopodobne Felyne. Takiego kociaka, sterowanego przez SI, można wziąć na misję i choć niby nie jest wielką pomocą, przydaje się o tyle, że odwraca uwagę potworów dając graczowi czas na uleczenie się, naprawę broni czy przygotowanie ataku z boku. Są gotowe Felyne, ale można też stworzyć własnego, trenując go i rozwijając jego umiejętności. Nie widziałem kocura napakowanego na maksa, ale podobno jest strasznym rzeźnikiem i pokazuje, że ma ochotę grać pierwsze skrzypce, a nie tylko odwracać uwagę. Bomba!

MADBALLS IN BABO: INVASION

▶ Xbox 360 (XBLA) // PLAYBRAINS // 800 MSP

Pierwsze chwile z nową grą są z reguły najważniejsze. Jeżeli czekacie na swój ukochany tytuł, to zazwyczaj wiecie absolutnie wszystko na jego temat i macie określone oczekiwania. Natomiast gdy pojawia się nowa, zagadkowa pozycja, sytuacja wygląda zupełnie inaczej.

W moim przypadku tak się złożyło, że byłem w grupie z kumplami, którzy akurat grali w Battlefield 1943, gdy pierwszy raz uruchomiłem Madballs in Babo: Invasion. Wyobraźcie sobie, jak moi znajomi zareagowali, gdy powiedziałem: słuchajcie, kieruję gałką oczną, która ma karabin! Usłyszałem kilka gorzkich słów i nawoływania, bym wrócił na Wake Island, jednak przez następne godziny pozostałem w świecie Madballs. Dlaczego?

Jest to wprawdzie kolejna strzelanina, jakich sporo na XBLA, ale bardzo wyróżniająca się na tle innych. Przede wszystkim, gracz wciela się w niej w najróżniejsze kule, łącznie z głowami avatarów, do których przymocowane są zabójcze, występujące w hurtowych ilościach bronie (karabiny, wyrzutnie, lasery, itp.). Każda z nich ma dwa alternatywne zastosowania i sprawdza się na określonych przeciwnikach. Ci nie należą może do najbardziej inteligentnych, ale zazwyczaj występują masowo, więc ciągi kilkudziesięciu rozwalonych wrogów to norma w Madballs.

Jeśli chodzi o samą rozgrywkę, kula naturalnie ma standardową moc toczenia się oraz naładowania energii, po której wystrzeliwuje się z ogromną prędkością, dzięki czemu można pokonywać najróżniejsze przeszkadzajki. Gra polega głównie na lawirowaniu pomiędzy przeciwnikami i radosnym korzystaniu z wymyślnych giwer. Można też zmieniać kształty bohaterskiej piłki, co ma wpływ na jej właściwości bitewne.

Pod względem oprawy to czołówka tytułów na XBLA, bo poziomy są fantastycznie wykonane i ciekawie zaprojektowane. Wrzucono mnóstwo efektów specjalnych, na ekranie pojawiają się dziesiątki wrogów, a animacja w ogóle nie zwalnia. Znakomite są również dźwięki broni, w tle przygrywa znośna muzyczka, a teksty kuli, przeciwników i sprzymierzeńców tryskają humorem. Madballs wystarcza na długo, bo jest tu dziesięć poziomów oraz rozbudowany multiplayer na kilkadziesiąt map, z podziałem na klasy i z dostępem do bogatego arsenału. Świetna gra, spore zaskoczenie. Warto. ■■ **Fax**

7.9/10

TOUR DE FRANCE

▶ Xbox 360 (XBLA) // Cyanide Studio // 800 MSP

W zeszłym miesiącu recenzowałem gierkę z robotami, które grały w kometkę, więc byłem pewien, że nic już mnie nie zaskoczy. Jednak Tour de France niszczy moją wiarę w jakąkolwiek kontrolę Microsoftu nad dopuszczanymi do sprzedaży gierkami.

Jak się łatwo domyślić, ta gra traktuje o kolarstwie. W przypadku relacji telewizyjnych trudno mówić o wielkich emocjach podczas oglądania tej dyscypliny sportowej, ale chociaż można sobie popatrzeć na piękne widoki. W Tour de France podziwiałem natomiast oprawę godną telefonów komórkowych, a to przecież oficjalny tytuł promujący prestiżową imprezę! Jednak nawet najbrzydsza pozycja może wybronić się ciekawą rozgrywką, więc czy jest nadzieja dla kolarstwa na konsolach?

Niestety, nie. Producent zachwala, że są tu licencjonowane zespoły, zawodnicy i trasy. Nie wiem, jakim cudem Francja to trzy drzewka i kilka kartonów udających budynki, ale wierzę mu na słowo. Zabawa sprowadza się przede wszystkim do kontrolowania całego zespołu poprzez sprawdzanie kondycji poszczególnych zawodników i wydawania im prostych poleceń. Można zaatakować (co daje bezpośrednią kontrolę nad kolarzem) i próbować odłączyć się od grupy, albo jechać równym tempem i oszczędzać energię przez kwadrans, by mieć przewagę nad rywalami pod koniec wyścigu. Opcji może i jest kilka, ale to najnudniejsza gra wszech czasów. I prawdopodobnie najbrzydsza na XBLA. ■■ **Fax**

2.0/10

WORMS 2: ARMAGEDDON

▶ Xbox 360 (XBLA) // Team 17 // 800 MSP

Robaki to jedna z najbardziej zabawnych i uzależniających gier jakie kiedykolwiek zostały wyprodukowane. Banalne zasady, nieprawdopodobna grywalność i syndrom „zagrajmy jeszcze tylko jeden meczyk" sprawiły, że fani pokochali serię. Teraz można w nią zagrać również na Xbox Live Arcade.

Nie chce mi się wierzyć, że ktoś nie słyszał o Wormsach, więc tylko z obowiązku informuję, że na małych planszach w 2D gracz kieruje uroczymi robakami i morduje wrogów w multi korzystając z totalnie głupich broni. Zasady są banalne, każdy chwyta je w locie, a możliwości ogromne ze względu na bogaty arsenał, powstały w chorej wyobraźni ekipy Team 17, oraz podatne na zniszczenia środowisko gry. Dobrze, formalności stałą się zadość, czas zająć się tym, co nowego znalazło się w tej odsłonie. Worms 2: Armageddon to powtórka z rozrywki, ale do worka z zabawkami dorzucono sporo nowości. Grafika została podciągnięta i prezentuje się fenomenalnie na dużych telewizorach, są nowe motywy mapek, kilka zmian widać również w broniach i ustawieniach. Naturalnie nie zabrakło kampanii dla pojedynczego gracza, ale podstawa to multiplayer z obowiązkowymi rankingami, kustomizacją i kilkoma ciekawymi trybami. Jednak najważniejsze jest to, że udało się przenieść cały ten niewyobrażalny miód na konsole i gierka w dalszym ciągu niesamowicie wciąga i maksymalnie bawi. Worms to tylko 800 MSP, więc polecam. Robaki nadal rządzą! ■■ **Fax**

8.2/10

DROPLITZ

▶ Xbox 360 (XBLA) // Blitz Arcade // 800 MSP

Sprawdzając listę gier do recenzji byłem przekonany, że Droplitz to kolejny logiczny przeciętniak, przy którym zasnę z nudów. I faktycznie, grając z miejsca poczułem się senny, ale w pozytywnym tego słowa znaczeniu.

Jeżeli skończyliście BioShocka, z pewnością kojarzycie mini-gierkę, która pojawiała się przy obchodzeniu systemów bezpieczeństwa. Tworzyło się w niej rurociąg, by woda przepłynęła z jednego miejsca w drugie. Ten pomysł bazował na najróżniejszych wersjach takich pozycji, jak Pipe Dream czy Pipemania, czyli bardzo popularnych, hydraulicznych gier logicznych. Droplitz powstał w oparciu o podobny zamysł, ale producent dorzucił sporo od siebie.

Przede wszystkim spokojną rozgrywkę, która niewiarygodnie wręcz relaksuje. Stonowane kolory, lekkie dźwięki i prostota rozgrywki powoduje, że można się wyciszyć i uspokoić. Przy okazji trzeba też sporo myśleć, bo zazwyczaj trzeba obsługiwać kilka ciągów, przez które płyną krople, ale nie ma tu mowy o frustracji. System umożliwia kontrolę poszczególnych pól i manipulowanie nimi tak, by łączyć je w całość. Możliwe są też kombinacje, gdy rury pozwalają na przepływ z kilku „kranów". Za takie akcje zgarnia się więcej punktów, a plansza restartuje się i zapełnia nowymi polami. W dodatku w zależności od trybu można korzystać z powerupów, ale ja zdecydowałem się na klasyczna rozgrywkę, która urzekła mnie klimatem. ■■ **Fax**

6.8/10

ROCKET RIOT

▶ Xbox 360 (XBLA) // CodeGlue // 800 MSP

Rocket Riot przekonało mnie do siebie w ciągu dwóch sekund. Nastawiłem się co prawda negatywnie, bo z opisu wynikało, że to kolejny, odtwórczy klon Geometry Wars, jednak po uruchomieniu gry od razu się w niej zakochałem.

W pewnym sensie to faktycznie jest kopia Geometry Wars, gdyż lewa gałka odpowiada za ruch, a prawa za celowanie i strzelanie (pociski odpalają się z pewnym opóźnieniem), ale choć pomysł wydaje się podobny, to design zmienia wszystko. Wyobraźcie sobie stare gierki, które straszyły pikselami i podciągnijcie rozdzielczość kwadracików do dzisiejszych standardów. W ten sposób utrzymano styl minionej epoki, ale w oprawie graficznej HD. Efekt jest oszałamiający, można się wzruszyć wspomnieniami z młodości, ale i zachwycić nowoczesnymi efektami. W dodatku całość jest w 3D, choć poruszanie nadal jest tylko w dwóch wymiarach. Wybaczcie mi to emocjonalne podejście, ale gierka jest po prostu śliczna i spodobała mi się tak bardzo, że nadal nie napisałem o co w Rocket Riot tak naprawdę chodzi.

Naturalnie o strzelanie. Piraci, ninja i zombiaki z odrzutowymi butami przemierzają kosmicznie zaprojektowane poziomy i strzelają do siebie, a otoczenie rozpada się na setki pikseli. Do dyspozycji graczy jest 80 poziomów, przezabawny multiplayer, szalone tryby i wariacje poziomów oraz kooperacja, a nawet survival w stylu hordy z Gears of War. Pytanie tylko czy podejdzie Wam styl gierki. Mnie on kupił z miejsca. ■■ **Fax**

8.1/10

COMIX ZONE

▶ Xbox 360 (XBLA) // SEGA // 400 MSP

O Comix Zone pisaliśmy już w NEO Plus, więc wszystkich zainteresowanych tematem z przyjemnością informuję, że SEGA postanowiła dostarczyć swój stary hit w odświeżonej wersji. I faktycznie, nadal jest to hit, ale z tym odświeżaniem producent mógł się lepiej postarać.

Pisząc o tej grze z miejsca trzeba nawiązać do komiksów, bo w końcu wszystkie poziomy to właśnie strony z rysunkami. Ten pomysł zrealizowano z rozmachem i naprawdę trzeba zobaczyć w akcji, jak bohater przeskakuje pomiędzy kolejnymi kadrami. W dniu premiery gracze musieli padać z wrażenia przed oprawą graficzną tej pozycji i choć dzisiaj nadal prezentuje się ona nieźle, to niestety nie dostosowano jej zbyt dobrze do wysokiej rozdzielczości, a na bardzo dużych telewizorach wygląda to nienajlepiej. Nie ma też wsparcia dla widoku panoramicznego, ale te niedogodności da się mimo wszystko przeżyć.

Comix Zone to bardzo trudny i wymagający tytuł, w którym przyda się refleks, ale i parę razy trzeba chwilę pomyśleć, jak przejść do kolejnego okienka. Trudność polega także na tym, że poszczególne kadry są bardzo małe, więc walka na tak ograniczonej przestrzeni wymaga błyskawicznych reakcji. Może i nie jest to skrajny hardcore, ale ciosy trzeba wyprowadzać w ułamku sekundy. System na szczęście można szybko opanować, ale nawet na pierwszej stronie przeciwnicy dają się we znaki. Najlepiej wyprzedzić ich akcje i skopać im tyłki zanim zdążą w ogóle zaatakować. Fabuła jest lekka i stawia na humor. Główny bohater co chwila rzuca chłodne teksty i komentuje bieżące wydarzenia, podobnie jak i jego wrogowie. Oczywiście wszystko to w stylowych dymkach, w końcu komiks do czegoś zobowiązuje. Poza samą walką jest tu także korzystanie z przełączników, używanie przedmiotów i elementy platformowe. Miejscówki są różnorodne i każda z nich ma swój własny, zabawny klimat. Całość można przejść w jeden wieczór, a najlepsi gracze na świecie kończyli ten tytuł w mniej niż kwadrans. Jednak to nie powód do zmartwień, bo za Comix Zone trzeba wyłożyć jedynie 400 MSP. Taka cena w pełni mnie przekonuje do zakupu, więc polecam. ■■ **Fax**

7.5/10

DLA CIERPLIWYCH
W trybie weekendu wyścigowego lub sezonu mistrzowskiego trzeba mieć sporo cierpliwości, żeby przebrnąć przez wszystkie treningi i kwalifikacje.

SUPERSTARS V8 RACING

DZIWNE TO DEJA VU....

txt: MARCELLUS

X360 | PS3

- Wydawca: Black Bean
- Producent: Milestone
- Liczba graczy: 1 (12)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 3 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

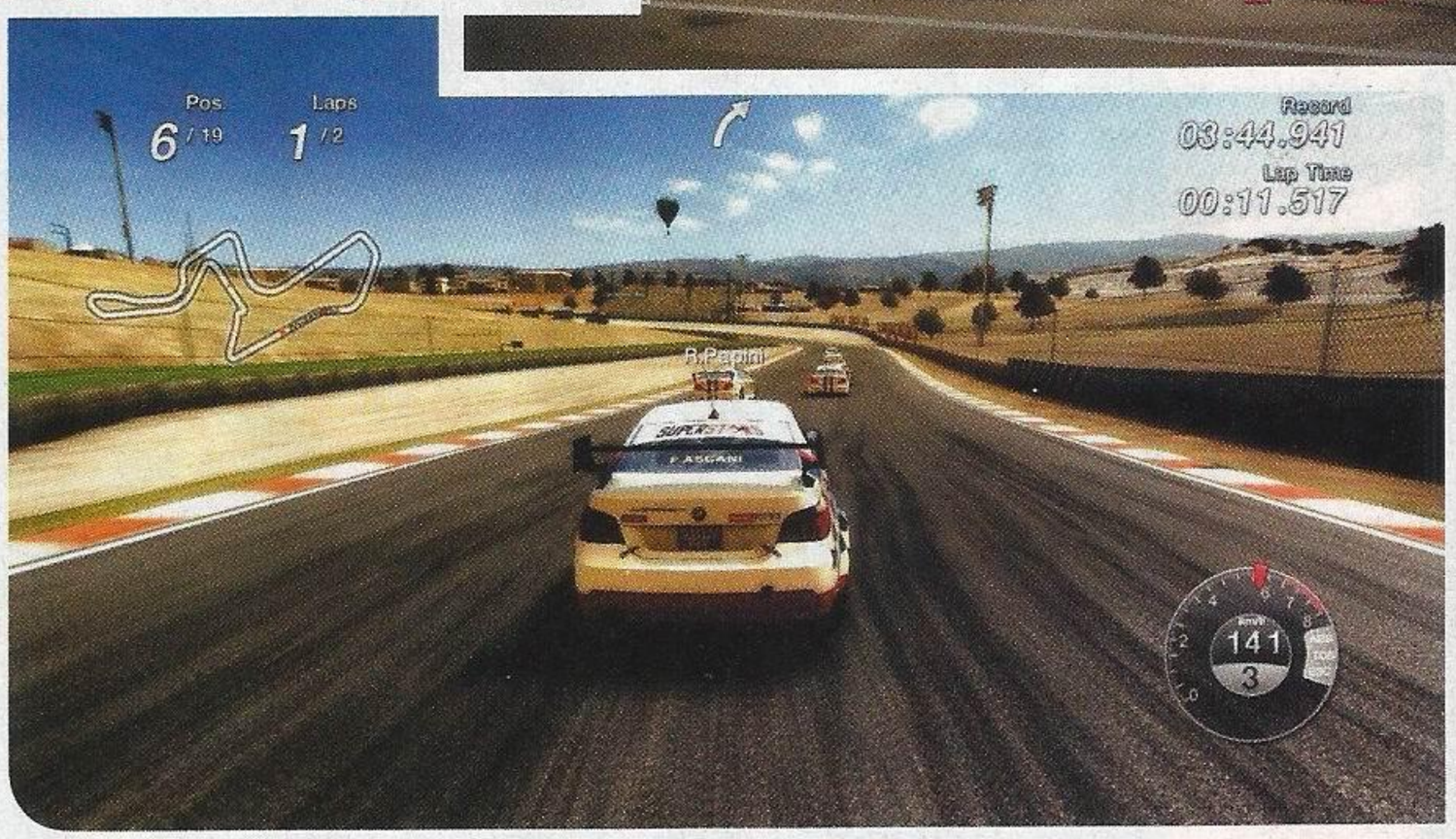
MIELU: Ta gra powstała tylko po to, żeby otumanić klienta, który mając kilka różnych tytułów wyścigowych być może sięgnie właśnie po V8, zamiast po Forza 3, albo GRIDa. Ewentualnie jeszcze po to, żeby jej twórcy mogli wpisać w CV, że robili wyścigówkę na nextgeny, czym zapunktują na ewentualnej rozmowie kwalifikacyjnej w Turn 10 czy u innych mistrzów. Model jazdy jest dziwny, o czym wspomniał już Marcel. Może lepiej, żeby autorzy skupili się na motorach i oszczędzili nam konieczności grania w inne ich gry i recenzowania ich. 5/10

Poprzednio jeździłem motocyklem, teraz gnam samochodem... A nie, to nie deja vu, wszystko się zgadza – Superstars V8 Racing jest po prostu grą od tego samego, włoskiego producenta, co SBK-09 recenzowane w poprzednim numerze. Wprawdzie makaroniarze z Milestone specjalizują się w motocyklach, ale od czasu do czasu wydają też grę z samochodami. Jak choćby Evolution GT czy Squadra Corse Alfa Romeo. Problem jedynie w tym, że o ile konkurencja na polu wyścigów motocyklowych jest naprawdę znikoma, o ile w ogóle jakakolwiek, tak wśród racerów samochodowych trwa zajadła i bezpardonowa rywalizacja. Do której Superstars V8 Racing nie zostałaby dopuszczona, bo to nie ta kategoria wagowa.

TO OSTATNI MOMENT

Aby sprzedać kilka egzemplarzy gry wyścigowej zanim na trasę wyjadą tuzy tego gatunku, opisywany szeroko w tym numerze Shift, świetnie zapowiadająca się Forza, czy też wyczekiwane Gran Turismo 5, o którym coraz głośniej ćwierkają wróbelki. Superstar nie ma dość mocy, by konkurować z tymi mastodontami, nawet pomimo dumnego V8 prężącego się w tytule.

Co ciekawe, Superstars bazuje na licencji włoskiej serii wyścigów samochodów seryjnych z silnikami V8. Nie ma jednak jej pełnej, bo część aut to zaledwie podróbki tych, które naprawdę biorą udział w zawodach. To właśnie spotkało Cadillaca CTS-V, Chryslera 300C SRT8, Mercedesa C-63 AMG i Chevroleta CR8. Prawdziwa jest więc połowa stawki w postaci Audi RS4, BMW M5 i 550i oraz Jaguara S-Type R. Oczywiście wszystkie w rajdowej specyfikacji. Jak wspomniałem, seria wyścigów Superstars odbywa się głównie we Włoszech – na znanych torach, jak Imola, Mugello czy Monza, ale opuszcza czasami ojczyznę Marco Polo, by zawitać do Portugali na tor Portimao oraz do RPA na Kyalami. W sumie tras jest dziesięć, co nie jest jakoś specjalnie oszałamiającą liczbą.



ZAWODOWO?

Gra ma strukturę identyczną, jak SBK-09 i to w niemal najdrobniejszym szczególe. Jest standardowy quick race, jest też trening i pojedynczy wyścigowy weekend ze wszystkimi kwalifikacjami i walką o pole position. No i jest także oczywiście cały sezon mistrzowski, czyli po prostu seria weekendów bez żadnych urozmaiceń i udziwnień. Liczy się tylko ściganie.

Kilka poziomów trudności oraz możliwość wyłączenia wspomagaczy (ABS, DTS...) sprawia, że można jeździć hardcore'owo, do czego zresztą Superstars V8 jest przecież stworzone, bo nie sądzę, żeby grą zainteresował się ktokolwiek poza prawdziwymi motofanami. Mogą się oni niestety nieco zawieść, bo model jazdy jest z lekka dziwny i czasami niekonsekwentny. Czuć, że Milestone specjalizują się w motocyklach, bo czasami te potężne samochody zachowują się jak lekkie dwukołowce – są mało stabilne przy hamowaniu i potrafi nimi nieźle zarzucić. Niestety, efekt ten występuje w zgoła nieprzewidzianych, ale kluczowych dla wyścigu momentach. Na przykład na dohamowaniu do jednego z ostatnich zakrętów.

SI jeździ raczej słabo i jak po sznurku, i niechętnie daje się zepchnąć z ustalonego toru jazdy. Czasami bywa to pomocne, bo można się na wozie przeciwnika „oprzeć" w zakręcie, ale bywa też zgubne, gdy chce się zastosować jakąś brudną sztuczkę, bo najczęściej efekt jest odwrotny od zamierzonego i samemu wypada się z trasy.

BYWAŁO LEPIEJ

Superstar jest całkiem ładną grą, choć po zobaczeniu w akcji Shift musiałem nieco zrewidować ten pogląd. Owszem, jest płynnie, a modele fur są niebrzydkie, ba, nawet otoczenie tras wygląda nieźle. Ale niebo jest paskudą bitmapą, a jeździe nie towarzyszą wypasione, emocjonujące efekty specjalne. Na dokładkę jedyne zniszczenia, jakie można tu ujrzeć, to lekko bujający się przedni lub tylni spoiler. Udźwiękowienie jakieś tu jest, ale raczej przeciętne. W ogóle, cała gra jest „raczej przeciętna" i zrobiona na odwal się – wzięto SBK-09 i zamiast motocykli wrzucono samochody. I mimo tego, że jeździ się całkiem nieźle, nie zainwestowałbym w nią kasy. Lepiej oszczędzać na zbliżające się hity. ■■

OCENA 5.5/10

+ NIEBRZYDKA, NIEŹLE SIĘ JEŹDZI
– UBOGA W ZAWARTOŚĆ

SUPERSTARS JAK SUPERJEDYNKI...

Xero!

Jedyną jako taką atrakcją Superstars V8 Racing są Superstars Challenges, czyli po prostu zadania, które należy na trasie wykonać. Jak przejechanie danego odcinka w wyznaczonym czasie, czy wygranie pojedynku. Można poświęcić na to chwilę, ale nie czułem tu takiego parcia na sukces, jak przy zdobywaniu licencji w Gran Turismo. Ten element również został żywcem przeniesiony z SBK-09. Jak niemal wszystko w tej grze, łącznie z denerwującym sposobem informowania gracza o postępującym zapisie stanu gry. Owszem, to duperelka, ale po kilku godzinach zabawy zaczyna nieprawdopodobnie wprost irytować, niemal tak samo mocno, jak autosave w UFC Undisputed. Jaka szkoda, że Milestone nie kserują najlepszych tylko samych siebie – naprawdę ten drobiazg można o wiele lepiej wykonać, co udowodniło choćby Criterion w Burnout: Paradise.

NIEŹLE, NIEŹLE **Ale szkoda, że nie wszystko jest w wysokiej rozdzielczości – niebo wygląda naprawdę biedacko, jakby się twórcy się zapomnieli i wrzucili teksturę z PS2.**

HARRY POTTER I KSIĄŻE PÓŁKRWI

POTTER W TAKIEJ FORMIE NIE MA SZANS POKONAĆ WIECIE-KOGO

txt: MIELU

X360 | PS3 | PS2 | Wii

- Wydawca: EA
- Producent: EA Bright Light
- Liczba graczy: 1-2
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 12 lat

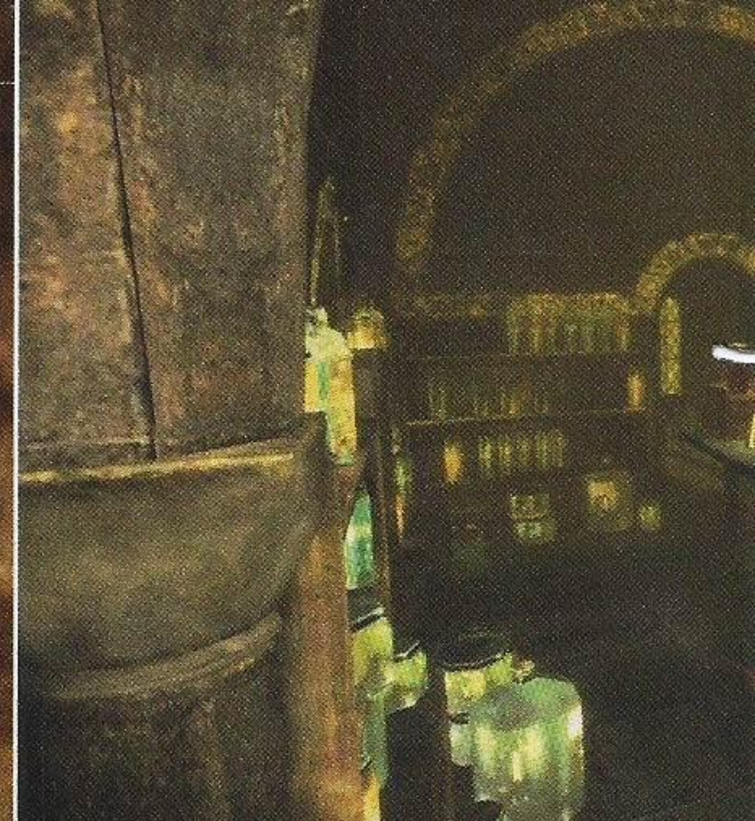
GRAFIKA
DŹWIĘK
MIOD
DESIGN

GULASH: Poprzednia gra była dla graczy, ta jest zdecydowanie dla casuali, których bawi kilka mini-gier i przeklikiwanie dialogów. Nie dla nas, autorów i czytelników tego magazynu. Jeśli ktoś musi, niech bierze polską wersję językową na PS2 – naprawdę niewiele traci pod względem jakości grafiki w stosunku do PS3 czy Xboxa 360, a sprawi radochę jeśli nie sobie, to dziecku, na przykład przechodząc wspólnie z nim przygodę, czy pomagając mu w trudniejszych momentach. Tak czy inaczej, EA, prosimy przemyśleć następną grę z tego cyklu. **5/10**

Podobała mi się poprzednia część przygód Harry'ego Pottera i jego przyjaciół. Może nawet trochę za bardzo, ale dwa lata temu, gdy recenzowałem Zakon Feniksa, była to jedna z nielicznych dobrych gier na licencji. Możliwość biegania po Hoghwarcie i zajrzenia niemal w każdy zakamarek zamku oraz opcja rzucania czarów poprzez wyginanie prawego analoga, to dwie największe, ale nie jedyne zalety tamtej gry. Przede wszystkim było co robić, choć nie przesadzałbym z mówieniem o niewiadomo jakiej różnorodności zadań. Najważniejsze, że rozgrywki nie sprowadzono do kilku mini-gier. Raz trzeba było wspinać się po ścianach w stylu Lary Croft, kiedy indziej zebrać chętnych do uczestnictwa w tajnych lekcjach magii, co z kolei wiązało się z wypełnianiem zleconych przez nich zadań pobocznych (znalezienie jakiegoś przedmiotu, naprawienie czegoś czarem Reparo i tak dalej). Tak właśnie powinna wyglądać gra o młodym czarodzieju – pokazywać czym zajmowałby się w wolnym czasie, albo w trakcie zajęć, jak dokładnie wyglądałyby przygotowania (jego, Hermiony, Rona i innych) czy to do meczu Qudditcha, czy do starcia ze smokiem. Może gdy już ukażą się wszystkie filmy, pani Rowling da zielone światło ambitnym pisarzom, filmowcom i twórcom gier chcącym poszerzyć uniwersum tak, jak to się dzieje na przykład z Gwiezdnymi Wojnami i Halo. Na razie jednak wszystko bezpośrednio wiąże się z przygodami Harry'ego, co z kolei nie pozostawia developerom dużego pola do popisu. Mając tak związane ręce, twórcy Zakonu Feniksa dostarczyli zadziwiająco dobrą grę. Z tym większym żalem donoszę, że przy Księciu Półkrwi zupełnie się nie popisali.

WYMIECIONA FABUŁA

Najwyraźniej zmiany w EA, które doprowadziły do włączenia EA UK (dziś Bright Light) do oddziału zajmującego się grami dla casuali źle odbiły się na autorach Zakonu Feniksa, a teraz także Księcia Półkrwi. Rozgrywka została sprowadzona właściwie do trzech mini-gier i, niestety, wszystkie bardzo szybko się przejadają. Najgorsze jest latanie na miotle. Potter automatycznie leci przed siebie, zadaniem gracza jest wychylić gałkę analogową lub poruszyć wiilotem w jednym z czterech kierunków (góra, dół, prawo, lewo). Żadnej filozofii w tym nie ma, ani nie trzeba przyspieszać, ani zwalniać. Jedyne, na co trzeba zwracać uwagę, to kolorowe gwiazdki, przez które należy przelatywać. Spróbujcie jedną ominąć, a następna szybko zmieni kolor z zielonego na pomarańczowy, a następnie stanie się czerwona. To sygnał, że trzeba szybko przez nią przelecieć albo skończy się czas i trzeba będzie zacząć od nowa. Zadanie jest banalne, nie powinno sprawić problemów nawet najmłodszym graczom. I może o to właśnie chodziło, żeby to była gra dla dzieci. No, bo w sumie jak namówić starszych fanów Pottera do zakupu gry, skoro musiałaby być ona czymś więcej niż zlepkiem mini-gier (więc należałoby w nią zainwestować i solidnie się nad nią napracować). Poza tym oni i tak znają fabułę, więc ciężko byłoby przekonać ich do zakupu. Ale skoro odbiorcami miały być dzieci, to chyba coś się nie udało, bo w Europie Księcia Półkrwi mogą kupić osoby, które ukończyły dwanaście lat. Im na pewno nie spodoba się to, co twórcy gry zrobili z fabułą. Porwali ją na strzępy, wzięli kilka fragmentów i złożyli je do kupy, tworząc niestrawny miks, którego nie sposób zrozumieć. Na przykład taki motyw: Harry z przyjaciółmi śledzi Draco Malfoya, cięcie, następna scena pokazuje Pottera i Rona jadących pociągiem.



PS2 i Wii Można tę grę kupić dziecku w prezencie... A nie, bo jest od 12 lat. Hmm, to może tak: fani universum Pottera z pewnością znajdą coś, co ich podekscytuje bardziej, niż nas.

PLANETA MAŁP Spójrzcie na proporcje głowy Rona do reszty ciała. A potem na twarze postaci. WTF?

A KTO TO MÓWI? Niektóre postacie brzmią, jak ich filmowe odpowiedniki, a inne nie. Aktorzy niespecjalnie przejęli się i zrezygnowali z dubbingowania gry. Najbardziej żal Alana Rickmana, czyli Severusa Snape'a. Jego zmiennik nie brzmi nawet w połowie tak dobrze.

Harry zamierza śledzić Malfoya korzystając z płaszcza, dzięki któremu staje się niewidzialny. Ciach, nagle pojawia się Draco i ogłusza bohatera czarem i kopniakiem (w jakiś sposób jednak go zauważył). Później pojawia się Luna, patrzy na ogłuszonego Pottera i... Nagle oboje stoją przed wejściem do Hoghwartu i rozmawiają o tym, co się stało. Nie da się tego oglądać.

STRACILIŚMY FABUŁĘ Miałem napisać, że fabuła jest tak skonstruowana, żeby nie odstraszać młodszych graczy, ale przypomniałem sobie o ograniczeniu wiekowym, więc moja teoria została szybko obalona.

CZAROWANIE NA EKRANIE

Od latania na miotle ciekawsze, ale też bardziej frustrujące jest przygotowywanie mikstur. W tej mini-grze akcja przedstawiona jest z oczu Harry-'ego. Widać kociołek i kilka(naście) pojemników, w których znajdują się składniki. Z boku wyświetlony jest przepis. Wrzucanie składników do kociołka nie może być trudne, prawda? Błąd. Flakony i buteleczki należy podnieść, przesunąć nad kociołek, przechylić i wlewać płyn tak długo aż mikstura nabierze właściwego koloru. Na padzie o dziwo jest to wygodniejsze i szybsze, poruszanie niewidzialną ręką Harry'ego za pomocą wiilota jest ślamazarne i nienaturalne. A szybkość działania ma znaczenie, na przygotowanie mikstur jest mało czasu.
W przypadku gry na padzie problemy sprawiało mi wrzucanie do kotła liści i innych robaków. Nie wiem dlaczego, ale po prostu nie mogłem trafić, składniki spadały na stół i znikały, a ja musiałem sięgać po kolejne. Z płynami nie ma tego problemu, można rozlewać je po stole do woli.

Po nerwówce związanej z przygotowywaniem mikstur, pojedynki ze szkolnymi twardzielami, a także z wielkimi łotrami jak Bellatrix Lestrange wydawały mi się całkiem przyjemne, ale to tylko złudzenie. Walki są nudne i nie stanowią żadnego wyzwania, przeciwnicy dają się łatwo trafić Stupify, a w momencie, gdy Harry nauczy się czaru pozwalającego unosić ich w powietrze, starcia przestają bawić. Wystarczy wylewitować wroga i zmasakrować go serią najsilniejszych ataków.

Do pojedynków można zaprosić drugiego gracza. To jedyna namiastka multiplayera, ale wątpię, by ktokolwiek dobrze się bawił. Nie ma tu żadnej taktyki, chodzi tylko o to, żeby wykorzystać błędy przeciwnika i razić go czarami, gdy się odsłoni, samemu schodząc z linii ataku. Czy wspominałem już, że postacie poruszają się topornie, bardzo sztywno i wolno?

DO POJEDYNKÓW MOŻNA ZAPROSIĆ DRUGIEGO GRACZA. TO JEDYNA NAMIASTKA MULTIPLAYERA, ALE WĄTPIĘ, BY KTOKOLWIEK DOBRZE SIĘ BAWIŁ

PRZYKRY WIDOK

Można biegać po Hoghwarcie, ale tym razem jest to kompletnie bez sensu. Zadania dodatkowe? Szukanie ukrytych emblematów na pewno przypadnie do gustu łowcom achievementów. A co ponadto? Niewiele, naprawdę ciężko mi sobie przypomnieć, żebym musiał czy to coś naprawić, czy powiesić na ścianie obrazy zrzucone na ziemię przez jakiegoś wandala. Można co najwyżej wziąć udział w pojedynkach na różdżki, ale po co, skoro to i tak jeden z nieodłącznych elementów rozgrywki, więc nie stanowi żadnej atrakcji? Na domiar złego autorzy zapomnieli, że od premiery Zakonu Feniksa minęły dwa lata. Patrzę na twarze postaci i nie wierzę – takie koszmarki nie powinny mieć racji bytu w grze na Xboxa 360 i PS3. Zobaczcie jak wyglądają bohaterowie Mass Effect, bez tchu pozostawi Was mimika twarzy Nathana i spółki w Uncharted 2. A tu... Kojarzycie jak wyglądają Kanadyjczycy według South Park? Takie ludki, które jak mówią, to im część głowy podskakuje (na karku pozostaje fragment z dolną szczęką). Patrząc na bohaterów Half-Blood Prince nie mogłem oprzeć się wrażeniu, że im zaraz również zaczną podskakiwać głowy. Emocje malujące się na twarzach? Ha, ha, dobry dowcip. „Robot" Hermiona wygląda jak idealna kandydatka na żonę dla Terminatora. Albo lodówki.

Zamiast kroku do przodu zrobiono dwa do tyłu. Już nawet niech by to była kompilacja mini-gier, ale żeby były one zabawne, wciągające, albo stanowiły jakieś wyzwanie i nie frustrowały, jak mieszanie mikstur, to jeszcze byłbym w stanie rozumieć. Nic z tego. Może jakiegoś casuala ta gra wciągnie, ja czekam na LEGO Harry Potter i Wam radzę zrobić to samo. ■■

RZUĆ PAN CZAR

Kręcenie kółek i półkółek gałką analogową nie jest aż tak zabawne, jak machanie wiilotem, o czym przekonał się każdy, kto grał w Okami na PS2, a później na Wii. Żeby rzucić zaklęcie Wingardium Leviosa wystarczy wskazać wiilotem obiekt, zaznaczyć go naciskając przycisk, a następnie poruszyć dłonią w górę. Żadnego machania w lewo, w prawo i dopiero do góry, jak na analogu. Niestety, jak już wspomniałem w tekście, mieszanie mikstur jest uciążliwe, choć można sobie pomóc poruszając butelkami za pomocą... gałki analogowej. Być może przesadnie przyczepiłem się do takich detali, w sumie w każdej grze znajdą się podobne bzdury, ale jednak tutaj są one tak bardzo widoczne, że nie sposób ich ignorować. Nie udała się ta gra Elektronikom.

PS2 6.0/10

+ PEŁNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA = WIN, POŚRÓD TEGO FAILA
– TO SAMO CO NA WII, TO SAMO CO NA NEXT-GENACH. PRZECIĘTNIAK

JEDYNA WERSJA, KTÓRĄ MOŻNA KUPIĆ/DOSTAĆ/WYBŁAGAĆ

WII 5.4/10

+ POZA DROBNYMI WYJĄTKAMI WIILOTEM GRA SIĘ LEPIEJ
– POSTACIE WYGLĄDAJĄ OKROPNIE. FABUŁA? JAKA FABUŁA?

LEPIEJ KUPIĆ POLSKĄ WERSJĘ NA PS2

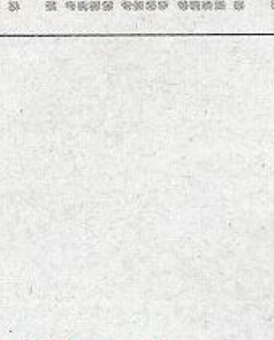
X360/PS3 4.9/10

+ POSTACIE STRASZĄ, ALE HOGHWART WYGLĄDA NIEŹLE
– TRZY MINI-GRY W KÓŁKO? KARTONOWE RUCHY POSTACI

ZDECYDOWANIE NIE TĘDY DROGA

G.I. JOE RISE OF THE COBRA

MIEJSCE TAKICH GIER JEST NA XBLA I PSN



txt: MIELU

X360 | PS3 | PS2

- Wydawca: EA
- Producent: Double Helix
- Liczba graczy: 1-2
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 16 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GULASH: Kilka razy podczas testów podłączyłem się do zabawy jako drugi gracz i nawet przyjemnie strzelało mi się przez tych kilka minut. Oczywiście grafika jest przeciętna, gra mało odkrywcza i tak dalej, ale... Rynek masowy na zachodzie, bo przecież nie w Polsce, spokojnie ją łyknie. Gry na licencji były i będą powstawać, niektóre kiepskie, inne lepsze, a jeszcze inne średnie. A ta jest właśnie mocno średnia. 5/10

Kiedyś lubiłem G.I. Joesów, zbierałem nawet jakieś karty, czy naklejki z ich podobiznami. Na niektórych były zakodowane informacje, które dało się odczytać tylko po założeniu specjalnych okularów 3D. To było jednak tak dawno temu, że zapomniałem z kim walczyli Joesi, a nawet jakie mieli ksywki. Przypomniałem sobie dopiero grając w Rise of the Cobra – staroszkolną strzelankę w stylu Contry. Od wielkiego klasyka różni ją przede wszystkim to, że akcja toczy się na trójwymiarowych poziomach, ale już rozgrywka to oldskul pełną gębą: dwóch uzbrojonych kolesi biegnie przed siebie, prują do wyskakujących znienacka (ale zawsze w tym samym miejscu) bandziorów, lawirują między wystrzelonymi przez nich pociskami, od czasu do czasu walczą z bossami. Poruszanie kamerą? Zapomnijcie. „Nowoczesne" elementy rozgrywki? Owszem, czasem można zaszaleć w opancerzonej furce, jest też prosty cover system, jednak generalnie zabawa sprowadza się do strzelania, strzelania i jeszcze raz strzelania.

YO JOE!

Wstawki przerywnikowe? Rozbudowana fabuła? To nie ta gra. Poza misjami (a więc strzelaniem) nie ma w Rise of the Cobra nic do roboty. Można sobie co najwyżej przejrzeć listę dostępnych Joesów. Na początku jest tylko dwójka żołnierzy, kolejnych trzeba odbić z rąk sługusów Cobry i odblokować płacąc za nich określoną liczbę punktów. Te zdobywa się podczas gry za – nie zgadniecie – strzelanie do przeciwników i przedmiotów, które można zniszczyć. Czasami pojawiają się mnożniki punktów, warto je zbierać, chociaż nie powiem, żeby mi zależało na odblokowaniu wszystkich bohaterów. Dostępny od początku Duke do spółki z rozwiązującym wszelkie problemy za pomocą miniguna Heavy Dutym tworzą moim zdaniem doskonały duet. Ninjasi zabójczy w bliskim kontakcie nie przypadli mi do gustu, zbliżanie się do przeciwników to zbyt duże ryzyko wyłapania kulki po drodze. Tutaj potrzeba ciężkiej zbroi i potężnej, ale szybkostrzelnej fuzji, żeby marzyć o przejściu misji. Na najłatwiejszym poziomie trudności nie ma czym się martwić, bohaterowie szybko się respawnują, ale spróbujcie zagrać chociażby na średnim, a przypomną Wam się stare czasy, gdy gry były trudne. Jeśli jeden z bohaterów polegnie, odrodzi się dopiero, gdy drugi dobiegnie do checkpointu. A gdy obaj umrą? Koniec zabawy, trzeba zaczynać całą misję od początku!

Zauważyłem, że łatwiej przechodzi się grę samemu niż w kooperacji, bo sterowana przez konsolę postać nie ginie, więc w krytycznym momencie można przełączyć się na drugiego bohatera i poczekać aż pierwszemu odnowi się życie, po czym ponownie się na niego przełączyć. Ale i ta sztuczka nie gwarantuje, że uda się zaliczyć misję. Gra jest po prostu trudna, trzeba dobrze poznać każdy poziom, nauczyć się kiedy i skąd wychodzą przeciwnicy, w którym momencie włączyć specjała (przez kilka sekund bohaterowie stają się supersilni i właściwie nietykalni), a kiedy schować za osłoną.

DROGA PRZYJEMNOŚĆ

Zabawę psuje kamera, której nie da się samemu ustawić. Aż za często gubi się i zamiast skupiać się na przeciwnikach pokazuje niełądne widoczki, co wcale nie jest zabawne. Zwłaszcza, gdy trzeba w tym czasie walczyć z dwoma czołgami. Strzelanie na ślepo najczęściej kończy się zawaleniem całej misji i nie pomaga tutaj szybko odnawiające się życie, ani osłony, bo te w większości przypadków rozwalają się po przyjęciu kilku serii.

Ale to nie kamera jest największą wadą Rise of the Cobra. Zerknijcie na screeny. G.I. Joe powinno było ukazać się na Xbox Live oraz PSN w cenie, powiedzmy, sześćdziesięciu złotych Wtedy nie miałbym do czego się przyczepić – za taką kwotę mogę kupić grę z mocno przeciętną grafiką bez efektów specjalnych i z byle jaką animacją postaci, ze szczątkową fabułą i małym zróżnicowaniem misji. Dwie paczki? Jest to absolutnie nie do przyjęcia, więc może zainteresujcie się wersją na PS2, którą kilka sklepów już oferuje za niewiele ponad sto złotych. Jak na grę na licencji filmu, Rise of the Cobra jest naprawdę niezłe, bije najnowsze przygody Harry'ego Pottera na głowę, ale równie dobrze można odpalić sobie trójwymiarową Contrę na PS one, albo powstrzymać się od zakupu i odłożyć pieniądze na Modern Warfare 2. ■■

OCENA 5.7/10

➕ STRZELANKA W STARYM STYLU, KOOPERACJA
➖ WYGLĄDA JAK Z PSN ALBO XBLA. I TAM JEST JEJ MIEJSCE

NIE NA POLSKĄ KIESZEŃ

SKĄD WZIĘŁO SIĘ G.I. JOE? Tego dowiecie się z filmu, ale nie z gry. Fabuła jest inna, ekipa jest już dawno zmontowana i prowadzi walkę z Cobrą – organizacją zatrudniającą tysiące imbecyli (skąd oni ich wzięli? hodują ich?) oraz kilku twardzieli, tutaj odgrywających rolę bossów.

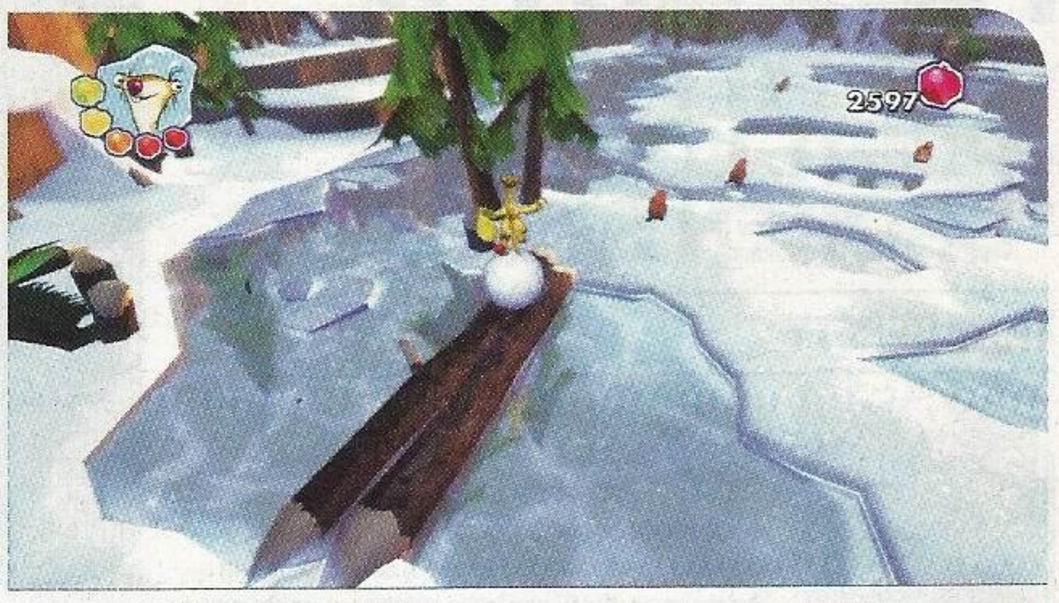
DROGA, A NIEŁADNA Zobaczcie jak wygląda Trine, popatrzcie na nadchodzące Shadow Complex i porównajcie z G.I. Joe. To ładniejsze gry, a są na XBLA.

ZMIANA Bohaterowie nie mogą podnosić innych broni, mają przypisane konkretne fuzje i muszą z nich korzystać. W niektórych misjach pojawia się opcja zmiany bohatera, ale bardzo rzadko miałem powód, żeby z niej korzystać.

Jazda, jazda Joe!

Czy jest coś lepszego od rzeźni zrobionej minigunem? Robienie rzeźni czołgiem lub innym opancerzonym pojazdem wyposażonym w wielkie działo, karabiny lub wyrzutnie rakiet. Nie trzeba strzelać, żołnierzy Cobry można równie dobrze przejechać. Mają inteligencję na poziomie komarów – są upierdliwi, rzucają się na silniejszego od siebie, ale niespecjalnie przejmują się własnym bezpieczeństwem. Albo czegoś nie wiem o komarach. W każdym razie, gotów byłbym nawet podnieść ocenę, gdyby nie sterowanie pojazdami, które jest po prostu koszmarne. Góra to zawsze przód, nieważne jak ustawi się kamera, więc przez chwilę zamiast na walce człowiek skupia się na ustawieniu pojazdu w jakiejś sensownej pozycji, żeby nie myliły mu się kierunki. W koopie jest trochę lepiej – jeden kieruje, drugi strzela.

KUP MI KUP MI KUP MI Dzieciaki szybko się nudzą, ale producent przygotował różnorodne i ciekawe zadania. Latanie, skakanie, walka, a w tle przewijają się kolejne gatunki dinozaurów, które doprowadzą do kolejnych nieszczęść, czyli kupowania figurek w McDonaldzie.



ICE AGE
DAWN OF THE DINOSAURS

NACIĄGANIA RODZICÓW CZĘŚĆ TRZECIA, TYM RAZEM Z DINOZAURAMI

txt: FAX

X360 | PS3 | PS2 | Wii

- Wydawca: Acti-Blizzard
- Producent: Eurocom
- Liczba graczy: 1-4
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 7 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: Wiecie dla kogo jest Ice Age, dla Waszych milusińskich, którzy jako młodzi padawani sztuki grania powinni bawić się prostymi, kolorowymi, nietrudnymi grami. I swoją rolę spełnia, ale oczywiście nie ma w niej niczego, co wyróżniłoby ją z tłumu innych tego typu gier. A to, że szybko się kończy, nie ma znaczenia. Jak dziecko coś lubi, może bawić się tym w kółko. 5/10

Nie przypominam sobie, żebym w dzieciństwie był wielkim fanem dinozaurów, ale też poza książeczkami, które dostarczały średnio udane rysunki tych gigantów, tak naprawdę nie było na nie medialnego ciśnienia. Teraz wszystko się zmieniło, bo trzecia część „Epoki Lodowcowej" trafiła do kin, a razem z nią w wyobraźni dzieciaków narodziły się olbrzymie stworzenia z konkretnymi zębiskami. Dziewczynki z miejsca zaczęły krzyczeć, a chłopcy od razu chcieli się na nie (dinozaury, nie dziewczynki) rzucić z oszczepami. Cóż, od dzieciństwa jesteśmy przyuczani do naszych ról społecznych, nawet poprzez gry. A czego to mogą się dowiedzieć najmłodsi z Ice Age: Dawn of the Dinosaurs?

KAŻDY KOCHA LENIWCA

Gra stara się spełniać cele edukacyjne, więc przed każdym poziomem tłumaczy odbiorcy, co ma do zaproponowania. Oznacza to, że mała istota, która właśnie wróciła z kina i po drodze naciągnęła swoich rodziców na gierkę, nie dostanie nagle ataku szału w domu. Jest to bowiem banalna platformówka, która stawia na różnorodność zadań, humor i radosną zabawę. Naturalnie całość opiera się na bohaterach znanych z filmów, więc każdy brzdąc będzie miał radochę, bo zagra swoim ukochanym mamutem czy leniwcem. W zależności od zwierzaka, którego kontroluje gracz, zmieniają się zasady rządzące zabawą. I tak szablozębny stawia na prędkość i ugania się za gazelami i innymi jeleniami. Daje to w pewnym sensie wyścigi, w których należy używać prehistorycznych hamulców ręcznych, czyli pazurów, by ślizgać się na zakrętach. Podobnych wrażeń dostarcza bieg z przeszkodami, a więc ucieczka przed dinozaurem. Producent nieźle to sobie wykombinował, bo najpierw dzieciak uczy się sterowania, zbiera owoce, które stanowią walutę w sklepiku, a dopiero chwilę później pojawiają się pierwsze przeszkody, które trzeba omijać. Następnie do gry wchodzą kolejne atrakcje, czyli skoki nad wodą, czy ślizg po lodzie. Nie ma więc mowy o nudzie. Frustracji na szczęście też.

ŁADNE TO I W OGÓLE

W grze nie brakuje również typowego dla gatunku skakania i innych elementów zręcznościowych. Ba, nawet sekwencje walki się trafią, podczas których można wypłacić kilka prostych kombinacji i odpalić specjała. Tutaj zapewne rodzic groźnie podniesie brew, więc informuję, że przemoc jest minimalna, a skopanie kilku dinozaurów nie wiąże się z rozbryzgami krwi na śniegu, gdyż tej w grze w ogóle nie ma. Natomiast nie raz zdarzy się, że bohater zaplącze się w pajęczą sieć, co wiąże się z koniecznością szalonego machania gałką, więc emocji dla najmłodszych nie brakuje. Na szczęście Ice Age dobrze rozdziela wszystkie pomysły i po nieco bardziej angażujących etapach ładują się poziomy, w których zwierzak zjeżdża po drzewach, huśta się na gałęziach i ślizga się po roślinożernych dinozaurach, tych z długą szyją i równie długim ogonem. Tak, w tych momentach dorośli się wzruszą, patrząc jak wspaniale bawi się ich pociecha.

Fabularnie Dawn of the Dinosaurs nawiązuje do filmu i dodaje od siebie kilka historyjek, ale i nieco zabiera, bo nie wszyscy aktorzy załapali się do obsady gry. Jednak ogólnie strona dźwiękowa wypada naprawdę uroczo. Zabawne melodyjki w tle, śmieszne teksty bohaterów i przemiłe odgłosy otoczenia wypadają wspaniale. W przypadku grafiki ciężko się zachwycać pustymi poziomami po ograniu Killzone 2, ale każdy dzieciak popłacze się ze szczęścia i wybaczy wszystko, gdyż oprawa jest kolorowa i swoim stylem nawiązuje do filmów. Dzięki temu nawet gdy plansza jest zbudowana z trzech elementów na krzyż, to i tak może się podobać. Zresztą najważniejsze są same projekty, których myślą przewodnią była prostota. Tak, by nikt się nie zgubił.

UŚMIECH DZIECKA ZA DWIE STÓWKI

Ice Age testowałem pod kątem najmłodszych graczy i tak też oceniam ten tytuł. Spełnia on wymogi gry na licencji, czyli dostarcza więcej tego samego, co w kinie. Sterowanie jest banalne, rozgrywka ciekawa i różnorodna, a poziom trudności pozwoli każdemu brzdącowi ukończyć grę. I tutaj niestety dochodzimy do największego rozczarowania związanego z dinozaurami. Ta pozycja kończy się w jedno niedzielne popołudnie, poprzedzone w dodatku wizytą w kinie. Jeżeli jesteście więc rodzicami, których stać na tak krótkie atrakcje, to śmiało możecie inwestować w ten tytuł. W innym przypadku polecam Spyro. ■■

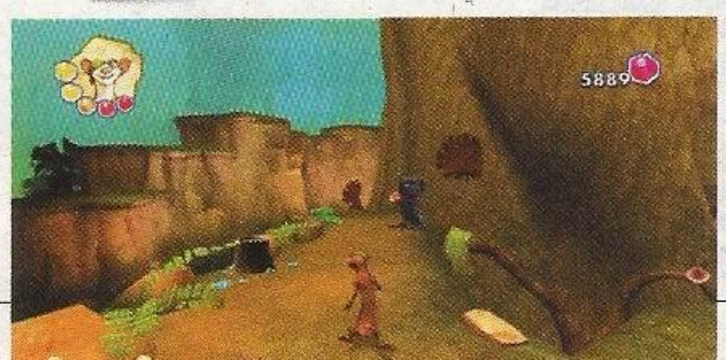
OCENA 6.8/10

➕ DZIECIAKI BĘDĄ ZACHWYCONE
➖ PRZEZ JEDEN, DWA WIECZORY

SEANS W KINIE, SEANS PRZED KONSOLĄ

Mini-gry

Mój główny zarzut w stosunku do Ice Age, to krótki czas gry, ale producent mimo wszystko starał się dostarczyć bogatą zawartość. Po zakończeniu głównego trybu, można zmierzyć się z wyzwaniami, które na przykład zakładają przejście poziomu z ograniczoną liczbą żyć. Przede wszystkim są to jednak mini-gierki, które dostarczają średnio kwadrans zabawy. Żywotność ostatecznie ratuje więc multiplayer, w którym może się spotkać czterech graczy. Zabawa w dalszym ciągu jest odtwórcza i wykorzystuje ograne wcześniej poziomy, ale przynajmniej nikt nie postawi zarzutu, że rodzice zostawiają pociechy same przed telewizorem. Dobre i to, skoro trzeba zapłacić wysoką cenę, a zabawy wystarcza na parę godzin.



WYTŁUMACZ MI TATO Ice Age to kolejny film dla dzieciaków z tekstami, które w wielu przypadkach będą zabawne tylko i wyłącznie dla dorosłych. Podobnie jest i w grze.

FALLOUT 3
• THE PITT
• POINT LOOKOUT
• BROKEN STEEL

TRZY REPETY

txt: SASORI

XBOX 360 /xbla

- Wydawca: Bethesda
- Producent: Bethesda
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone: od 18 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIOD
DESIGN

GULASH: Wszystkie dodatki ponoć będzie można kupić jesienią, wraz z reedycją Fallouta (game of the year) – także zdaje się na PlayStation 3. To naprawdę słaba akcja, że nie działają w polskiej wersji, bo zapewniają fanom masę radochy.

Na szczęście od czasów niesławnej zbroi dla konia sporo się zmieniło i Bethesda podchodzi do fanów swoich marek nieco poważniej. Mimo to, pierwszy dodatek do Fallout 3, czyli Operation Anchorage, był w zasadzie krótkim, wypełnionym walką poziomem w stylu wczesnego Call of Duty i ze spokojem można go sobie darować. Co Betha serwuje tym razem?

THE PITT

Dodatek zaciągnie Was do Pittsburgha, na około trzygodzinną przygodę w stylizowanym na industrialne piekło centrum miasta. Teren akcji to raptem kilka lokacji, poza nim jest trochę szwendania się po zniszczonych wieżowcach i zbadanie pewnej elektrowni – nie nastawiajcie się zatem na eksplorację jak w „podstawce", tego tutaj nie ma. Trzy godziny grania to może niewiele, na szczęście scenariusz przygody poprowadzony jest ciekawie i oferuje to, co powinno być Fallouta kwintesencją – ciężki wybór pomiędzy dwiema szarymi moralnie opcjami. Niezależnie od tego, jak skończycie The Pitt, będziecie się zastanawiać czy dobre zrobiliście. Spotkane postaci są ciekawe, tym bardziej, że większość z nich nie jest taka, jaką się na pierwszy rzut oka wydaje. W ukończeniu intensywnej fabuły przeszkadzać Wam będą podpimpowani raidersi i nowa wersja skradających się ghouli (potrafią wystraszyć, gnojki). Nowym wrogom kuku zrobicie za pomocą piły tarczowej (miód i orzeszki!) oraz kilku unikatowych egzemplarzy broni standardowej. Wytrwali będą mogli zająć się kolekcjonowaniem znajdek, za które otrzymać można ciekawe fanty. Pierwsze wersje The Pitt były mocno zabugowane, teraz nie trafiłem jednak na żadne problemy.

PLNY Za sumę 2400 MSP, czyli równowartość około 105 złociszy, kupicie około 20 dodatkowych godzin zabawy z Falloutem 3 oraz zdobędziecie kilkanaście nowych broni i elementów zbroi (czapka konfederatów rulz). Dla fanów to bardzo dobry deal, pozostali gracze lepiej zrobią inwestując w coś innego.

BROKEN STEEL

Trzeci dodatek różni się nieco od swoich poprzedników (następcy zresztą też). Jego akcja ma miejsce na mapie z „podstawki" – starym, dobrym, szarym Pustkowiu. Główna linia fabularna dodatku kontynuuje tę z oryginału, radośnie stwierdzając, że postać gracza żyje, a to, co zdarzyło się na końcu F3, wyglądało nieco inaczej. W zasadzie czemu nie, po przełknięciu tej drobnej nieścisłości można wziąć udział w serii kipiących akcją bitew z Enklawą, ze ściąganiem Vertibirdów za pomocą najpotężniejszej broni, czyli Działka Tesli, oraz powrotem Liberty Prime'a włącznie. Oprócz rozszerzonego wątku głównego na Wasze HaDeki trafi kilka dodatkowych questów pobocznych w dobrym, moralnie szarym falloutowym stylu. Dorzucono paru nowych wrogów, bydlaki mają całe morze punktów życia i potyczki z nimi wymagają solidnych argumentów. Gwoździem dodatku jest jednak podniesienie maksymalnego poziomu postaci do 30. Przepaści między późniejszymi levelami są tak wielkie, że długo będziecie błąkać się po pustkowiach, by stworzyć postać idealną (niestety, przy tej liczbie poziomów, jest to możliwe również dosłownie). Fabularnie nie jest tak mocno i klimatycznie, jak w The Pitt, za to zabawy wystarcza na jakieś osiem godzin.

POINT LOOKOUT

Coś dla miłośników eksploracji, bowiem obszar, na którym rozgrywa się akcja Point Lookout, to jakieś 20 procent tego z „podstawki". Sporo więc tutaj łażenia w klimacie mocno odmiennym od tego z F3 – główną atrakcją są radioaktywne bagna i klimatyczne, spowite mgłą wybrzeże. Wśród nowych przeciwników prym wiodą stereotypowe wieśniaki z południa – trzeba na nich uważać, bowiem są silniejsi, szybsi i dużo bardziej wytrzymali niż na to wyglądają. Postaci wybierające się na zwiedzanie Point Lookout muszą być silne i dobrze wyposażone, nowicjusze skończą w gulaszu miejscowych. Nowe bronie i sprzęt wpasowują się w nurt zaściankowości amerykańskiego południa, bo w łapy gracza trafiają stare strzelby czy inne shotguny, znajdzie się też jednak i coś dla miłośników wysokiej techniki – miotacz promieni mikrofalowych. Ogólnie jednak, po zestawie zabawek z Broken Steel, lekkie rozczarowanie w tym temacie. Nowych questów jest sporo i większość z nich jest naprawdę długa i obfitująca w zwroty akcji. Są też pomniejsze smaczki, jak udział w ghoulowym safari czy naprawa latarni morskiej – i dobrze, bo jest co robić przy tej dawce eksploracji. Ogranie na wylot tego dodatku zajęło mi blisko dziesięć godzin, co jest wynikiem całkiem zacnym. Gorzej, że podczas tych dziesięciu godzin trafiłem na dwie zwiechy, które zmusiły mnie do restartu konsoli.

PS3 – TAK!, PL – NIE!

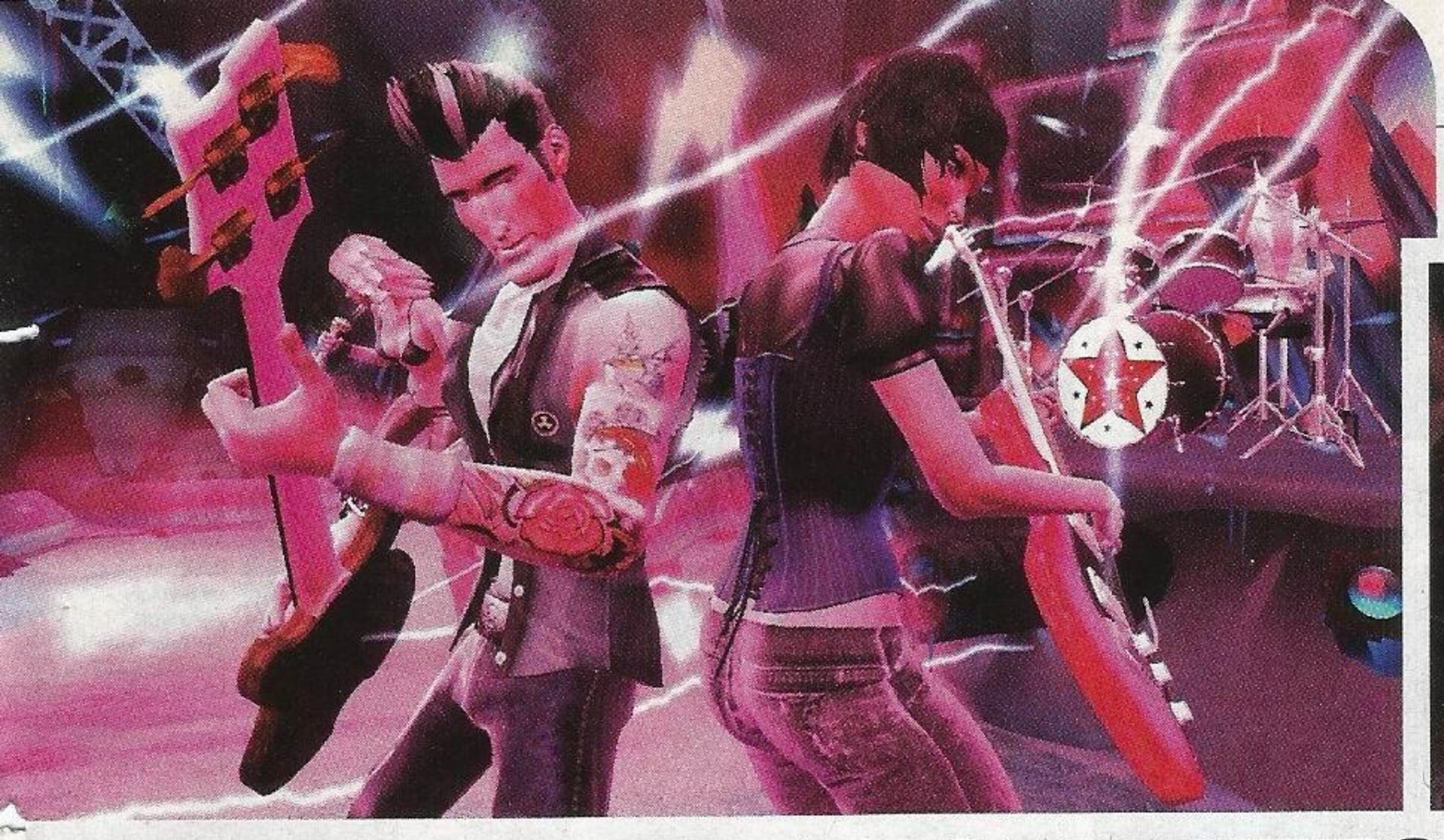
W kolejnych dodatkach widać postęp, co pozwala żywić nadzieję, iż majaczący na horyzoncie Mothership Zeta, add-on zamykający ponoć definitywnie kwestię trzeciego Fallouta, będzie solidnym kawałkiem radioaktywnego mięsiwa. Opisane powyżej DLC dostępne są jak na razie na X360 w cenie 800 MSP za sztukę, zapowiedziano jednak wydanie wersji dla PS3 – na pierwszy ogień, we wrześniu bieżącego roku, idzie Broken Steel (w cenie około 10$). Na zakończenie ważna i smutna wiadomość dla posiadaczy polskiej wersji Fallout 3 – dodatki na niej nie zadziałają i nie zanosi się, by miało to w najbliższym czasie ulec zmianie. ■■

TU NAS JESZCZE NIE BYŁO
Był „poziom" śnieżny, teraz dostajemy ognisty oraz leśny, a posuwistym krokiem nadciąga level w kosmosie. Jeżeli Bethesda pokusi się o poziomy na zamku i w Egipcie, Fallout 3 będzie niezłym hołdem dla klasycznych platformówek, hehe.

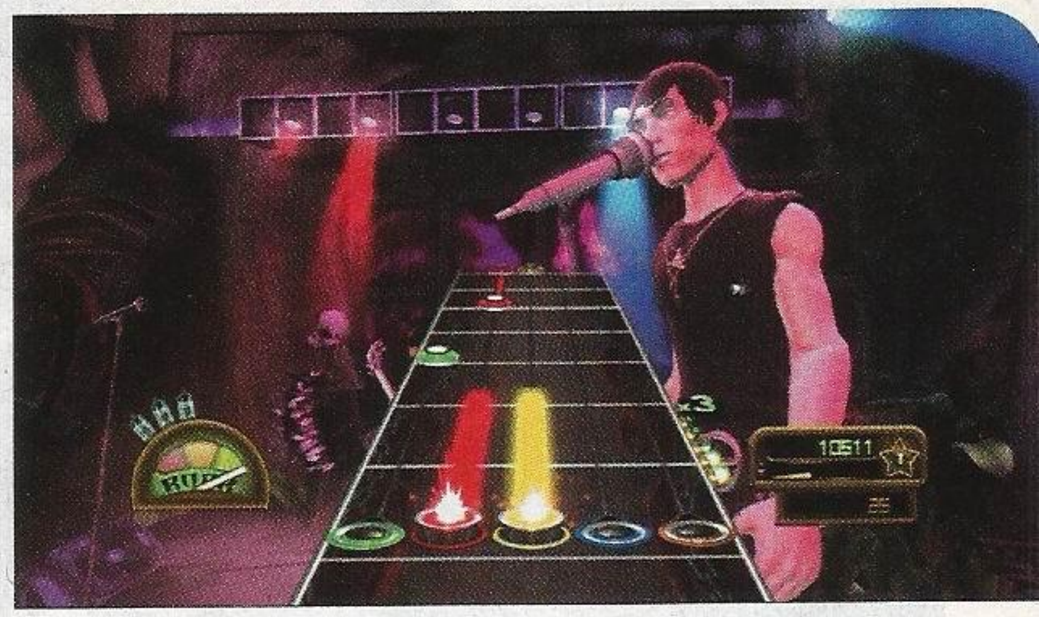
OCENA THE PITT 6.5/10
+ DOBRY SCENARIUSZ, CIĘŻKI KLIMAT
− ZBYT KRÓTKI
INTENSYWNY, LECZ TYLKO PRZELOTNY ROMANS

OCENA POINT LOOKOUT 5.0/10
+ NACIĄGANA FABUŁA, STARE ŚMIECI
− PROJEKT POZIOMÓW, NIEŚMIERTELNI PRZECIWNICY
SOLIDNE PRZEDŁUŻENIE PRZYGODY

OCENA BROKEN STEEL 6.8/10
+ SPORO EKSPLORACJI, NIEZŁE QUESTY, ROZMIAR
− TROCHĘ BUGÓW, MAŁO ODKRYWCZE BRONIE
SMACZNA DOKŁADKA DLA GŁODNYCH FANÓW.



MILIARD W ZIMĘ, MILIARD W LATO Activision nie boi się, że gracze w końcu zakrzykną „dość!". Wydając kolejne części co kilka miesięcy koncern próbuje podbić listy sprzedaży zarówno późną jesienią (World Tour na Gwiazdkę 2008, GH5 w tym roku), jak i latem (Greatest Hits).



GUITAR HERO: GREATEST HITS

OTO JAK ACTIVISION KOSI KASĘ

txt: MIELU

X360 | PS3 | PS2 | WII

- Wydawca: Activision
- Producent: Beenox
- Liczba graczy: 1-4 (8)
- Premiera: juz jest
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIOD
DESIGN

MARCELLUS: Niewielu potencjalnych klientów będzie tak dobrze zorientowanych, jak Mielu w tym, co się dzieje z kolejnymi częściami Guitar Hero, a szkoda, bo wielu będzie rozczarowanych tym, że nie mogą zaimportować kupionych już kawałków z GH: World Tour, co jest dziwnym posunięciem ze strony wydawcy. Moim zdaniem następne części powinny akceptować kawałki ściągnięte do poprzednich odsłon, przynajmniej od czasu wprowadzenia poważnych zmian, jak w World Tour. Jako samodzielna gra Greatest Hits broni się średnio, bo piosenek jest tu blisko dwa razy mniej niż w World Tour, ale zawsze to jakaś nowość, jeżeli ograło się już Metallikę. 7/10

Dlaczego Greatest Hits jest fajne? Bo można zagrać wiele piosenek z Guitar Hero 1, 2, 3, Rocks the 80s i Aerosmith na gitarze, basie, a także na perkusji oraz oczywiście zaśpiewać, co do tej pory było możliwe tylko w GH: World Tour i Metallica. Dotyczy to również trybu multiplayer online – w końcu jest szansa udowodnić konsolowym braciom zza któregokolwiek oceanu, że do czteroosobowych kapel z Polski grających „Through the Fire and Flames" nie mają startu.

A dlaczego Greatest Hits dostało tak niską ocenę? Bo to nie powinna być gra, a DLC do World Tour.

ROBOTY DYNASTYCZNE

Activision robi jakieś absurdalne rzeczy z marką Guitar Hero. Wypuszcza kolejne części, spin-offy, teraz także składankę „best of", a w każdej z tych gier jakiś element jest niedopracowany, albo bezsensownie rozwiązany. Do Greatest Hits nie można na przykład zaimportować piosenek zakupionych online do World Tour. Nie potrafię powiedzieć na czym polega „wielki problem", że tamte utwory są niekompatybilne z nową grą (oprócz „przemyślanej strategii marketingowej"), ale w sumie dlaczego miałoby mnie to obchodzić? Drobnostka? Pewnie, dla kogoś, kto już ma czwartą część GH. Taka osoba może sobie po prostu odpalić World Tour i zagrać piosenki kupione w sieci. Jeśli nie posiadacie tamtej gry – przykro mi, o dostępnych w wirtualnym sklepie kawałkach do WT możecie pomarzyć. Marnym pocieszeniem jest możliwość zaimportowania utworów nagranych przez innych graczy w GHTunes.

Wydaje mi się, że autorzy Greatest Hits mogli trochę lepiej wybrać piosenki. Tych jest czterdzieści osiem i znajduje się wśród nich mnóstwo hitów, ale zabrakło kilku mocarnych kawałków. Dlaczego odrzucono „Cochise" Audioslave, „I Wanna Be Sedated" Ramonesów, „Symphony of Destruction" Megadethu, „Salvation" Rancida, „Sweet Child O'Mine" Gunsów, „I Ran" A Flock of Seagulls, „My Name is Jonas" Weezera, a także „One" Metalliki, „Rock You Like a Hurricane" Scorpionsów i „Stricken" ekipy Disturbed? To już nie jest tylko kwestia gustu, niektóre piosenki trochę lepiej nadawałyby się do grania na perkusji czy śpiewania, a taki „Stellar" zespołu Incubus spokojnie mógłby wylecieć z listy.

STARE, ALE NOWE

Wszystkie piosenki zostały na nowo rozbite na nutki, co może zaskoczyć każdego wymiatacza potrafiącego zagrać je z zamkniętymi oczami. Jest to po części spowodowane faktem, że Harmonix musiało nagrywać covery, a teraz Beenox miało dostęp do oryginalnych nagrań. Poza tym pierwsze odsłony serii GH tworzone były z myślą o grze na gitarze, więc niektóre utwory skracano, pozbywając się przydługich solówek na perkusji czy wokalu. Dlatego wielu kawałków trzeba uczyć się od nowa, zmieniono miejsca, gdzie napełnia się Star Power, zmieniono też solówki, wiele hammer-onów i pull-offów wyrzucono albo dodano, by grało się łatwiej. Nie jestem w stanie stwierdzić jak duża jest różnica, bo ciężko mi chociażby przypomnieć sobie kiedy w czytniku poczciwej PS2 kręciła się ostatni raz płyta z pierwszym Guitar Hero, ale faktycznie część piosenek jest zadziwiająco prosta do ogarnięcia. Dla mnie jednak największą atrakcją była możliwość zagrania ich na perkusji. Dobrze, że wzorem GH: Metallica wszystkie są od razu odblokowane w trybie Quick Play. Z tamtej gry również zaczerpnięto pomysł na odblokowywanie kolejnych w karierze – koncerty z World Tour poszły w niepamięć, teraz dostęp do piosenek zyskuje się po zdobyciu określonej liczby gwiazdek, a te przyznawane są za styl gry. Trzeba trochę bardziej starać się niż w Metallice, tam limity gwiazdek do odblokowania piosenek były niskie.

DO SIECI Z TYM

Tworzenie postaci i logo zespołu, kupowanie nowych ciuchów, granie w multiplayerze kapela przeciwko kapeli, albo po prostu jeden na jednego. Wszystko to fajne, ale dziś to już po prostu nieodłączne elementy Guitar Hero i jakby ich zabrakło ocena poleciałaby jeszcze mocniej.

W tej chwili gra sprzedawana jest w pełnej cenie. Jeśli koniecznie chcecie kupić, bo na przykład nie mieliście okazji sprawdzić GH 1,2,3, Encore i Aerosmith, poczekajcie aż trochę stanieje. Pamiętajcie jednak, że to tylko zestaw piosenek. Na takie nowości, jak możliwość podpięcia czterech gitar albo włączenie się do gry w dowolnym momencie, trzeba poczekać do momentu premiery Guitar Hero 5. Ja zrezygnowałem z zakupu, może Activision kiedyś zmięknie i wyda te piosenki na DLC, wtedy się zastanowię. ■■

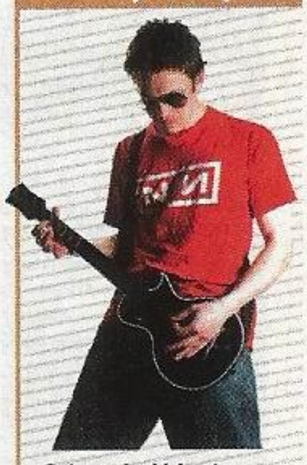
STARA GWARDIA MARUDZI Nowi gracze nie zwrócą uwagi na większość wad Greatest Hits (Smash Hits w USA). Dla nich będzie to zestaw świetnych piosenek, w które da się zagrać we cztery osoby. Taki World Tour, tylko z lepszymi kawałkami, ale bez DLC.

OCENA 6.0/10

+ ORYGINALNE PIOSENKI, GRANIE WE CZTERECH I ONLINE
− BRAK KILKU HITÓW, DLC Z WT NIEKOMPATYBILNE, CENA

PEŁNA GRA? TO POWINNO BYĆ DLC

Co dalej z serią?



Odpowiedź jest prosta – Activision będzie wydawać miliard nowych odsłon, składanki, wersje na DSa. Wszystko w hurtowych ilościach, na czym ucierpi oczywiście jakość gier. Jeśli miałbym przewidywać przyszłość patrząc na to, co do tej pory działo się z kolejnymi częściami, powiedziałbym, że najlepsze będą gry poświęcone konkretnemu zespołowi. GH: Metallica w tej chwili rządzi chociażby w temacie oprawy, a zwłaszcza sposobu, w jaki odwzorowano zachowanie zespołu na scenie. Zadbano również o świetny dobór piosenek i bonusy dla fanów. To coś więcej niż DLC. Nie dziwię się, że Harmonix tak mocno wierzą w The Beatles Rock Band.

NIE PŁACZ MAŁA Wiadomo, że wakacje się kończą i wszystkim jest smutno, ale jak dla mnie lista dołujących piosenek jest z lekka za długa. Każda letnia para zastanawia się „Co z nami będzie", ale Sylwia Grzeszczak & Liber doprowadzają do łez.

ZDAŁEM? Musiałem mieć niezłą minę, gdy szef wręczał mi SingStar do recenzji, ale po ograniu (ośpiewaniu) tej pozycji mam nadzieję, że Mielu zaprosi mnie na jedną ze swoich słynnych, muzycznych imprez. Choć słyszałem, że teraz w modzie jest Rock Band i Guitar Hero.

SINGSTAR POLSKIE HITY

WAKACJE RZĄDZĄ SIĘ SWOIMI PIOSENKAMI

txt: FAX

PLAYSTATION 2

- Wydawca: Sony
- Producent: SCEP
- Liczba graczy: 1-4
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GULASH: Fax, Ty się odfaksuj od Stachursky'ego, hyhy. Kolejny SingStar mocno popowy, miejscami konkretnie dziewczyński, na pewno idealne karaoke na wakacyjne imprezki, na których gęsto i często leją się płyny. Nie, naprawdę, jeśli chcesz być duszą towarzystwa, zrób imprezkę i odpal SingStara jak już wszyscy będą, hmm, delikatnie napoczęci. Efekt gwrantowany. 8/10

SCE Poland kolejny raz chce zadbać o wysoki poziom naszych wakacyjnych imprez i dostarcza płytkę wypełnioną po brzegi polskimi utworami. Będzie zabawnie, nostalgicznie i odrobinę dziwnie, bo dobór utworów momentami doprawdy zaskakuje. A skoro w każdym z nas kryje się SingStar, to i faks, który zazwyczaj wydaje z siebie tylko przerażające piski, może zaśpiewać. Chłopaki najwyraźniej już całkowicie pozdzierali gardła, bo tym razem to ja wyśpiewam dla Was recenzję. Sąsiedzi przeżyli kilka nocek z moim wspaniałym wokalem, więc i Wy dacie sobie radę z moim subiektywnym spojrzeniem na polską scenę muzyczną .

Polskie Hity nie zmieniają muzycznej serii, ani nie wprowadzają wielkich nowości, więc fani mogą liczyć na sprawdzony i niezwykle grywalny system, który pozwala dobrze się bawić zarówno zawodowcom, jak i kompletnym laikom. Gra oferuje kilka standardowych trybów dla jednego i kilku graczy oraz nadal wspiera kamerkę EyeToy. Tak więc liczy się przede wszystkim dwadzieścia pięć nowych utworów, które stawiają tylko i wyłącznie na polskich wykonawców, co nie oznacza jednak, że będziemy śpiewać jedynie po polsku.

SŁOŃCE, WAKACJE I MIKROFONY

SCEP reklamuje ten tytuł jako wakacyjną zabawę, więc właśnie pod tym kątem wypadałoby oceniać Polskie Hity. Zacznijmy więc od prawdopodobnie najpopularniejszego polskiego zespołu (piszę to z ciężkim sercem), czyli Feel. Słowa do „No pokaż na,co Cię stać" zna chyba każdy obywatel naszego kraju, bo nie było stacji radiowej, która odpuściłaby chociaż na godzinę odgrywanie tego kawałka. Może się on podobać lub nie, ale na początek imprezy pasuje idealnie. Dalej warto odpalić Strachy na Lachy z „Dzień dobry, kocham Cię", bo do tej zacnej piosenki nie potrzebny jest wybitny wokal, a tekst potrafi rozbawić do łez. Po takim wprowadzeniu nawet najbardziej nieśmiała ekipa będzie już gotowa na duety, więc na scenie pokaże się Łukasz Zagrobelny & Ewelina Flinta w „Nie kłam, że kochasz mnie", więc dziewczyny pewnie same z siebie rzucą się na mikrofony. A skoro już uskuteczniane są śpiewy w parach, to warto pociągnąć temat i wybrać utwór „Ważne", za który odpowiada Mezo i Kasia Wilk. Tutaj warto zaprosić do zabawy znajomych, którzy poradzą sobie z tym rytmem i znają choć mniej więcej słowa, bo inaczej doprowadzicie do spektakularnej porażki na scenie. By rozładować ewentualne napięcia po wyświetleniu tablicy z wynikami można zdecydować się na lekki i najważniejszy – z perspektywy graczy – utwór w tym zestawieniu. Śpiewając „wciągasz jak video gra" poczułem się dowartościowany, że zespół Video przygotował taki właśnie fragment w piosence „Bella". Zresztą można liczyć na jeszcze jedną propozycję tej ekipy, która razem z Anią Wyszkoni zagrała optymistyczny „Soft". I na tym nie koniec radosnego śpiewania, bo zostaje jeszcze między innymi Formacja Nieżywych Schabuff, czy Ania Dąbrowska, która nie wie co na siebie założyć.

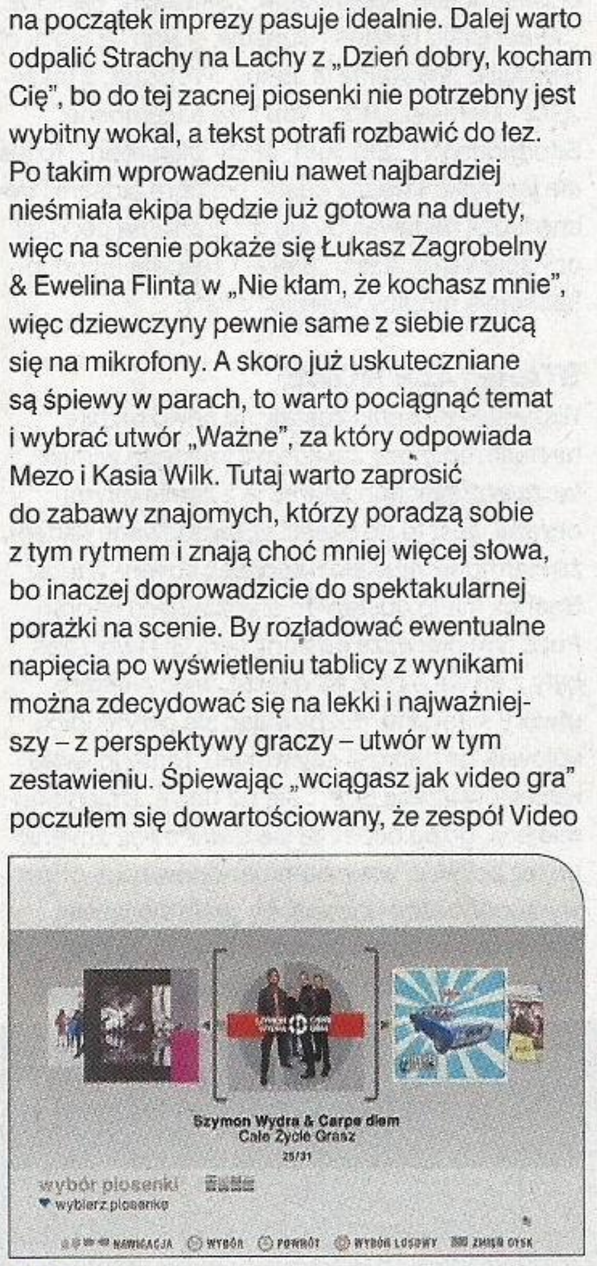
DZIEWCZYNA MNIE ZDRADZIŁA I INNE SMUTKI

Wiadomo, że każda imprezka wejdzie w końcu w fazę, w której goście zasypiają i mają ochotę na umierające tytuły. Tutaj SingStar również świetnie się sprawdzi, więc Ewelina Flinta będzie szczerze „Żałować", a Patrycja Markowska odpłynie i będzie nas przekonywać, że „Świat się pomylił". Naturalnie w takim momencie powinien mieć coś do powiedzenia i facet, więc Łukasz Zagrobelny zaśpiewa, że to wszystko „Nieprawda". Wyobrażam sobie również, że najwytrwalsi miłośnicy muzyki dadzą jeszcze radę pociągnąć tekst Kombi, oraz Ani Dąbrowskiej, która stawia sprawę jasno w „Nigdy więcej nie tańcz ze mną". Natomiast na ostateczne dobicie zabawy przyda się Szymon Wydra & Carpe Diem z „Życiem jak poemat", po którym nikt już nie weźmie mikrofonów do ręki.

Nowy SingStar kupił mnie z miejsca, bo faktycznie dostarczono wakacyjną zawartość, która sprawdzi się na wielu imprezkach. Nie wszystkie decyzje są moim zdaniem przemyślane (o czym w ramce i podpisach), ale zdaje sobie sprawę, że Sony chciało dotrzeć do jak najszerszego grona odbiorców. Podsumowując, większość utworów trzyma poziom, który nawet miłośnicy muzyki poważnej przetrwają w czasie swoich urlopów. W końcu śpiewać każdy może, więc spokojnie polecam Wam Polskie Hity. ■■

Październik

Polskie Hity mają też swoje mroczne strony. Zespół Verba wystawił aż dwa utwory, które na pewno świetnie sprawdziłyby się w remizach strażackich, ale odpalanie ich na PlayStation 2 osobiście mi nie pasuje. Podobnie jak Papa D i „Bezimienni". A Stachursky po prostu zniszczył klasyczny „Jedwab". Na szczęście wpadek jest mało.



TOAST Alkohol sprzyja odwadze, ale nie wiem ile trzeba wypić, by wśród ludzi zaśpiewać takie utwory, jak: „Ev'ry Night" Mandaryny czy „Wid Out Ya" BLOG 27. Dzieciaki będą szaleć.

OCENA 8.4/10

+ SPRAWDZONY SYSTEM, ŚWIETNE UTWORY NA WAKACJE
– NIEKTÓRYCH PIOSENEK NIE ZAŚPIEWAŁBYM PRZY LUDZIACH

EV'RY NIGHT ZAPODAJĘ NIE GORZEJ NIŻ MANDARYNA

BLOOD BOWL

FUTBOL AMERYKAŃSKI WYDAJE WAM SIĘ BRUTALNY?

txt: FAX

PSP

- Wydawca: Focus Home
- Producent: Cyanide
- Liczba graczy: 1-2
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 16 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIOD
DESIGN

GULASH: Och, z pewnością jest sporo fanów tego sportu w klimatach fantasy, licencja Warhammera zobowiązuje, a zabawę można polubić. Podoba mi się jako przerywnik od „dużych" gier. 6/10

Ktoś chętny na partyjkę futbolu amerykańskiego? Tak myślałem. Mimo wszystko nie wyrywajcie tej strony z numeru, bo warto zainteresować się tą grą. Jeżeli dodam, że wykorzystującą licencję Warhammera, to obstawiam, że zgłoszą się jednak chętni. Firma Games Workshop wiele lat temu wydała Blood Bowl, czyli grę z figurkami, która zamienia najpopularniejszy sport w Stanach Zjednoczonych w krwawe i szalone widowisko. Teraz także na konsolach.

Warhammer to niezwykle bogata licencja, więc producent dostał gotowca z kilkoma rasami, historiami konfliktów i całą kopalnią wiedzy. W dodatku skopiował nawet zasady rozgrywki, więc pod tym względem produkt jest dopracowany. Ktoś to po prostu wcześniej wszystko obmyślił, więc fani wojennego młota będą zadowoleni. Co jednak z osobami, które nigdy wcześniej nie wystawiały do składu bandy goblinów? Blood Bowl oferuje nie tylko sportowe zmagania wzorowane na futbolu amerykańskim, ale i rozbudowany tryb zarządzania drużyną. Do gracza należy wybór jednej z ras, z których każda ma swoje mocne i słabe strony, dobranie odpowiedniego składu oraz zdolności poszczególnych zawodników. No i rozegranie meczu oczywiście. Podstawą jest system turowy, który pozwala na spokojnie kontrolować rozgrywkę. Producent pozwala również na zabawę w czasie rzeczywistym, ale gra zamienia się wówczas w zwariowaną bijatykę, więc od razu zrezygnowałem z tych ustawień. Mecze są emocjonujące, bo poza walką o piłkę można najzwyczajniej komuś porządnie przyłożyć, co nie ma żadnych negatywnych konsekwencji. Ba, widownia szaleje po każdym brutalnym zagraniu, a odpowiednie wykorzystanie morderczych specjałów poszczególnych postaci decyduje o zwycięstwie. Normalny futbol by mnie nie przekonał, ale widok poobijanych elfów daje radę.

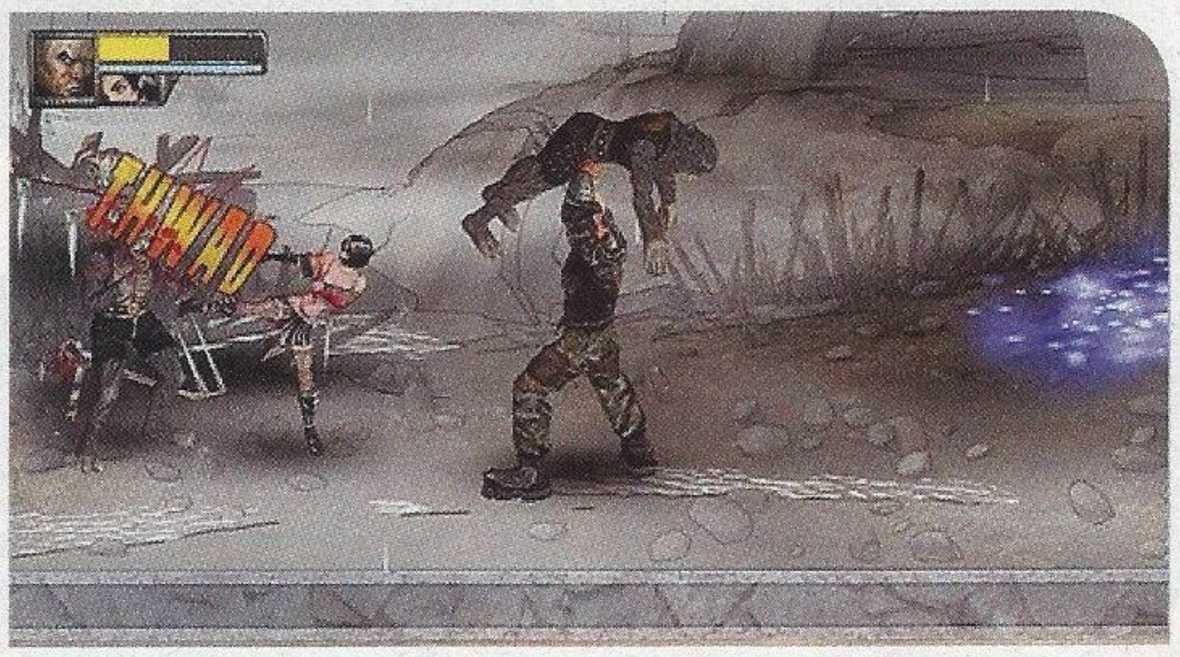
Kampania wystarcza na długo, bo każdy stadion trzeba odblokować poprzez nabicie punktów doświadczenia. W dodatku trzeba dbać o finanse drużyny, a także pamiętać o dopakowaniu zawodników odpowiednim wyposażeniem. Pieniądze będą również potrzebne dla „dziewczyn", wspierających dopingiem szalejących osiłków. Tak, Blood Bowl potrafi rozbawić. Humor to jeden z większych plusów tej pozycji.

Gra jest wciągająca, złożona i dostarcza rozbudowany multiplayer, jednak futbol amerykański nawet w tak egzotycznych klimatach zapewne nie znajdzie zbyt wielu zwolenników w naszym kraju. W dodatku oprawa graficzna i dźwiękowa kompletnie rozczarowuje, więc i ocena nie może być zbyt wysoka. Polecam fanom Warhammera, reszta graczy moim zdaniem nie ma tu czego szukać. ■■

OCENA **6.4/10**

+ HUMOR, BRUTALNA ROZGRYWKA, ZARZĄDZANIE DRUŻYNĄ
- PRZECIĘTNA GRAFIKA, DOŚĆ SKOMPLIKOWANE ZASADY

GRA DLA FANÓW WARHAMMERA I TYLKO DLA NICH



UNBOUND SAGA

KAŻDY TWARDZIEL ZASŁUGUJE NA URLOP

txt: FAX

PSP

- Wydawca: Sony
- Producent: Vogster
- Liczba graczy: 1
- Premiera: import
- Dozwolone od: 16 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIOD
DESIGN

MIELU: Przy takich grach zastanawiam się, czy to ze mną jest coś nie tak, skoro już po kilku minutach mam ochotę odłożyć konsolę i pogapić się tępo w telewizor, a nawet posprzątać mieszkanie. Wszystko, byle nie grać. Młócka powinna pompować adrenalinę do żył w ilościach hurtowych, a przy Unbound Saga ziewam. Lori to kompletne nieporozumienie, jest słaba, szybko ginie, przeciwnicy z łatwością blokują jej ciosy i boleśnie kontrują. Powinno być dwóch Ricków. Ciosy w ogóle wydają się jakieś takie bez mocy, nawet nie uśmiechnąłem się bijąc przeciwników kijem czy metalowym kubłem po głowie. Poziomy to jakiś miszmasz miliarda pomysłów, ale żadnego sensownego. Wolę odpalić Robocop vs. Terminator na Genesisa. 4/10

Rick Ajax to typowy, komiksowy twardziel, któremu życie upływa na walce z przestępcami w mieście Toxopolis. Tym, co go wyróżnia, jest fakt, że zdaje on sobie sprawę ze swojej roli. Wie, że jest bohaterem komiksu i ma serdecznie dosyć swojej roboty. Codziennie musi patrzeć na bezprawie i korupcję na ulicach zanieczyszczonego miasta, a za każdym rogiem czekają na niego wrogowie. Najchętniej spotkałby się ze swoim stwórcą i grzecznie złożył na jego twarzy rezygnację.

Ta możliwość staje się realna, gdy w jego życiu pojawia się Lori Machete. Dziewczyna twierdzi, że wie, jak wydostać się z miasta i przekonuje Ricka do wspólnej ucieczki. Naturalnie twórca Toxopolis nie do końca zgadza się z decyzją bohaterów, więc dorysowuje hordy przeciwników na ich drodze.

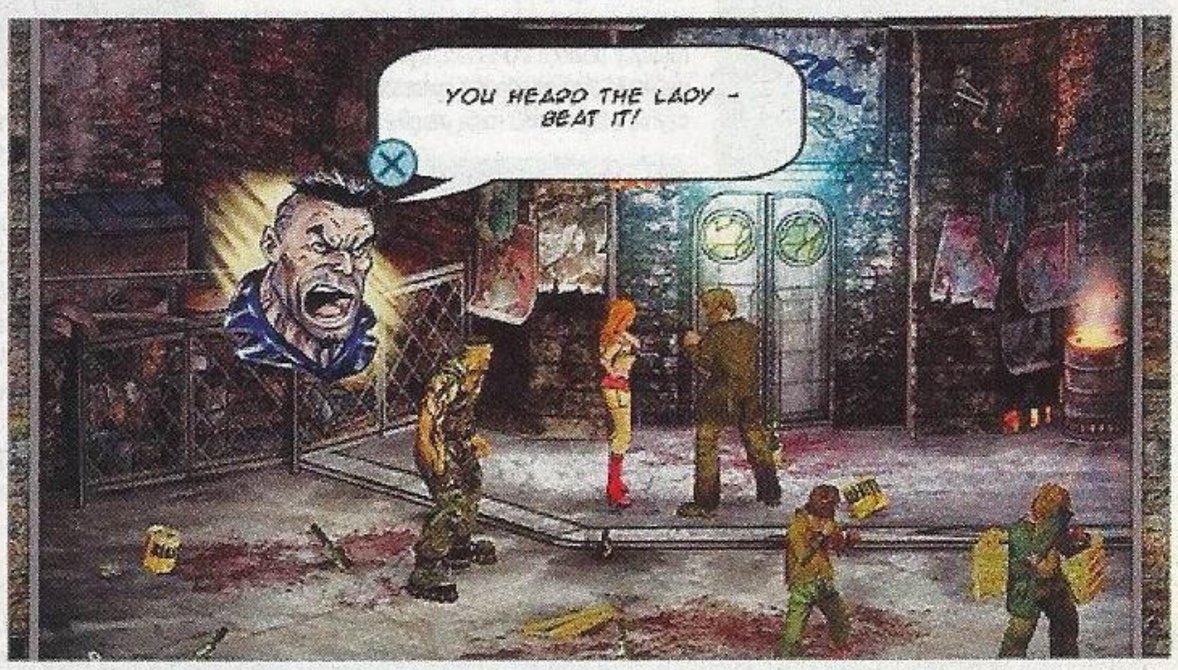
Cała koncepcja opiera się na komiksie, więc każda plansza to osobny kadr, a po pokonaniu wszystkich wrogów otwiera się przejście do następnego okienka. Przerywniki to naturalnie rysunki, a dialogi pojawiają się w dymkach. Całość prezentuje się nieźle, jednak zabrakło tu finezji znanej z Comix Zone. Tak naprawdę jedyny w miarę nowy pomysł to ręka autora dorysowująca przeciwników na ekranie. Unbound Saga nie prezentuje się więc zbyt oryginalnie, ale pod względem oprawy wypada wyśmienicie. Każda miejscówka wygląda ślicznie, a modele postaci są duże i napakowane detalami. W ruchu całość prezentuje się doskonale, a animacje ciosów dają sporą przyjemność z walki.

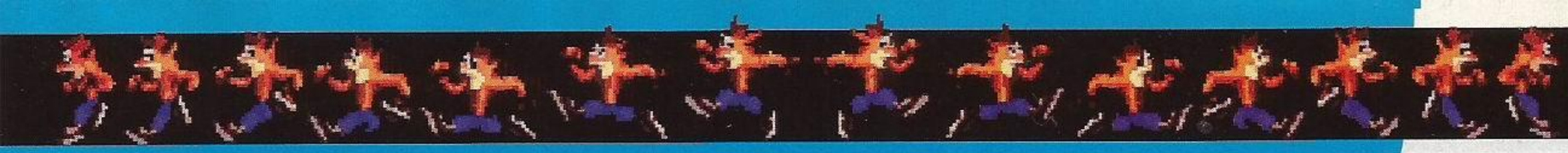
Naturalnie najważniejszy w bijatykach jest system walki. Ajax to powolny, ale niezwykle potężny wykidajło. Jego ciosy szybko powalają wrogów, a w dodatku może nimi rzucać. Do tego dochodzi używanie przedmiotów, czyli desek, znaków drogowych, ławek, butelek, a więc wszystkiego, czym można konkretnie przywalić. Pięść i kopniak to podstawa, a w trakcie gry można dokupić kolejne kombinacje i zdolności. Natomiast Lori to bardzo szybka, ale niezwykle podatna na obrażenia dziewczyna. Czasami miałem wrażenie, że Rick jest nieśmiertelny, bo Machete pada dosłownie po kilku uderzeniach. Ma w swojej palecie ruchów uniki i ataki z wyskoku, ale zdecydowanie zbyt szybko kurczy się jej pasek energii. Korzystając ze specjalnych obszarów „Maczeta" może odpalić chwilową niewidzialność, ale i tak granie nią jest trudne i na dłuższą metę wkurzające. I nie jest to jedyny problem, bo po godzinie wszystkie patenty się powtarzają, a rozgrywka zanudza. Zmienia się sceneria i przeciwnicy, ale wszystko trzyma się jednego schematu, więc grywalność po kilku poziomach zalicza K.O. ■■

OCENA **6.1/10**

+ KOMIKSOWY STYL GRAFICZNY, SYSTEM WALKI
- POTWORNA NUDA PO PIERWSZEJ GODZINIE GRY

KOMIKS SIĘ SPRAWDZA, ALE GRA ZANUDZA





RETROPLUS

Sezon ogórkowy w pełni. Czekając na zalew gorących nowości zapowiadany na drugą połowę roku, można w spokoju oddać się wspominkom i powzdychać do gier i sprzętów sprzed lat. Przy okazji można także wykorzystać okazję, wygrzebać z szafy zakurzone konsole i przypomnieć sobie czemu kiedyś zarywaliśmy nocki przy tym, czy innym tytule. To bodaj ostatnia szansa – od września ruszy potok premier, jakiego dawno nie widzieliśmy i starocie będą zmuszone ustąpić w cień, robiąc miejsce przyszłym starociom. I tak w kółeczko. Zanim jednak pokusi mnie, żeby się filozoficznie nabzdyczyć, czym prędzej zapraszam do lektury. EKIPA RETRO+ POD WODZĄ DR MAXA

Amiga – ongiś komputer niezwykle w Polsce popularny. Wpasowywał się doskonale w czasy, kiedy uwolniony na kapitalizm rodzimy rynek pochłaniał w ogromnych ilościach wszystko to, co było kolorowe, pięknie grało i buczało oraz nie przemawiało cyrylicą

AMIGA

Przyjaciółka spełniała wszystkie te warunki, oferując w sumie nawet więcej, niż większości użytkowników było do szczęścia potrzebne.

NARODZINY

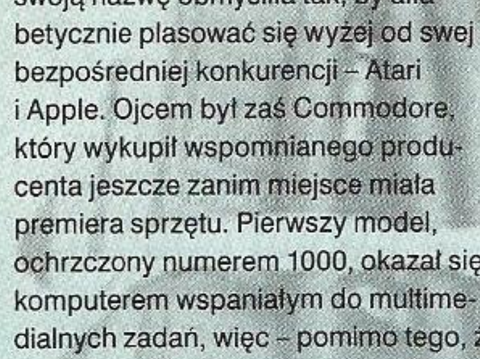
Pierwsza Amiga przyszła na świat w 1985 roku. Była zdrowym bobaskiem zdolnym wyświetlić paletę 4096 kolorów i śpiewać ślicznym, ośmiobitowym i stereofonicznym głosem. Szczęśliwą matką była niewielka firma Amiga Inc, która swoją nazwę obmyśliła tak, by alfabetycznie plasować się wyżej od swej bezpośredniej konkurencji – Atari i Apple. Ojcem był zaś Commodore, który wykupił wspomnianego producenta jeszcze zanim miejsce miała premiera sprzętu. Pierwszy model, ochrzczony numerem 1000, okazał się komputerem wspaniałym do multimedialnych zadań, więc – pomimo tego, że swoją

zwyczajem Commodore położył go swoim nieprzemyślanym marketingiem (między innymi takimi zagrywkami, jak jednoczesne reklamowanie swojego nowego ośmiobitowca, C-128) – przetarł szlak dla modeli, które zasłużenie zdobyły sobie największą popularność. Amiga 2000 była kombajnem o zastosowaniach zarówno biznesowych, produkcyjnych, jak i multimedialnych (jeszcze do końca lat dziewięćdziesiątych jej późniejsze wersje były używane przez stacje telewizyjne do produkcji programów). W niniejszym artykule przyjrzymy się jednak temu drugiemu modelowi, którego targetem był dom przeciętnego Kowalskiego. Czy tam innego Smitha.

AMIGA GENEROWAŁA ŚLICZNĄ GRAFIKĘ. WIĘKSZOŚĆ GIER BYŁA RYSOWANA RĘCZNIE, CO W POWIĄZANIU Z SZEROKĄ PALETĄ KOLORÓW SPRAWIA, ŻE NA WIELE TYTUŁÓW NAWET DZIŚ MOŻNA PATRZEĆ BEZ BÓLU

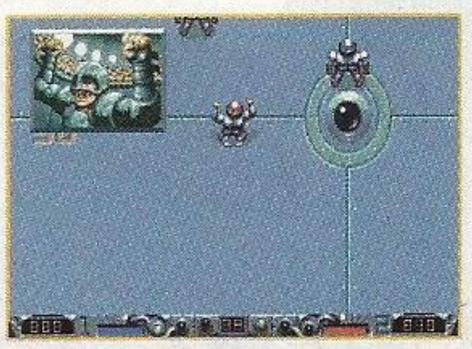
HITY Z SATELITY

Subiektywny wybór najlepszych amigowych gier, które polecam sprawdzić choćby i dziś, zwłaszcza że część z nich odrestaurowana została na współczesnych konsolach (a jeśli nie została, to i tak w zanadrzu macie sprawnie działające emulatory). To tylko skromny wycinek, bo gdybym chciał oddać cześć wszystkim ukochanym tytułom, mógłbym zapełnić z połowę NEO+ :)

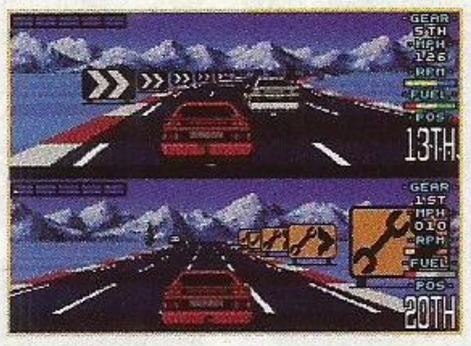


Sensible World of Soccer
Przez wielu do dziś uważany za najlepszą kopankę wśród gier video. Maleńkie, kilkupikselowe ludziki zasuwają za piłką w takim tempie, że zdarza się zdobyć bramkę już w pierwszych sekundach spotkania. Dynamizmu grze dodaje fakt, że futbolówka nie klei się zawodnikom do nóg, a po strzale da się ją podkręcić tak, że niemal zawraca. Do tego niesamowicie udźwiękowiona publiczność, rozbudowane możliwości tworzenia własnych rozgrywek i modyfikowania zespołów oraz tysiące mniej lub bardziej „licencjonowanych" nazwisk.

Cannon Fodder
Piłkarzyki z Sensible Soccer w wydaniu wojennym to kawał naprawdę grywalnego softu. Dowodzimy tutaj niewielkim oddziałem wojaków, którym z reguły wystarczy jedna kula lub włócznia, by pożegnać się z tym łez padołem. Szybko rosnący poziom trudności, dynamiczne i krwawe walki oraz miodność i prostota sterowania czynią z tego tytułu małą perełkę.

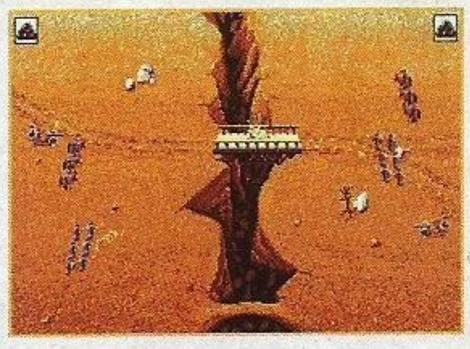


Speedball 2: Brutal Deluxe
Brutalny sport przyszłości, w którym zakuci w stalowe zbroje rugbiści zdobywają punkty poprzez rzucanie goli, zaliczanie bonusowych pól oraz nokautowanie zawodników przeciwnej drużyny. Swego czasu furorę robił syntezowany okrzyk „Ice cream! Ice cream!" dochodzący gdzieś z publiczności, dziś raczej denerwuje swoją częstotliwością. Co nie zmienia faktu, że gra jest wciąż miodna i na sumieniu ma niejeden połamany z podniecenia joystick.



Lotus Esprit Turbo Challenge
Tylko jeden wóz (zgadnijcie, jaki), za to aż 32 trasy w najróżniejszych sceneriach. Gierka mogła pochwalić się paroma fajnymi patentami, takimi jak możliwość wyboru przed wyścigiem jednej z czterech stacji radiowych (co oczywiście zmieniało soundtrack podczas rozgrywki). Innym patentem była konieczność baczenia na poziom wachy, bo jeśli się kończyła, trzeba było zjechać do boksu na tankowanie. Do tego dwóch graczy mogło śmigać na podzielonym ekranie.

North & South
Szalone połączenie gry strategicznej, platformówki oraz strzelanki. Zadaniem gracza było



odbijanie fortów i pociągów (etapy platformowe), by za uzyskane w ten sposób środki nabywać wojsko (strategia), a następnie tym wojskiem masakrować wroga (strzelanka). O dziwo, miszmasz ten sprawdził się znakomicie. Z ciekawostek, po zwycięstwie Południa gra sugerowała, że gracz nie uważał w szkole.

Lemmings
Pomysłowa, do dziś inspirująca developerów gra. Za pomocą myszki dowodziliśmy grupą samobójczych stworzonek, pomagając im pokonać dziesiątki skomplikowanych poziomów. Nielichy wysiłek dla umysłu i spore wyzwanie dla palców, do tego zajawkowe projekty przeszkód przykuwały do monitorów na długie godziny.

Turrican II
Dynamiczna strzelanka z kapitalną grafiką i muzyką, której słucham do dziś. Bohaterem tej gry, będącej skrzyżowaniem patentów z Metroida i Contry, był gość w cybernetycznej zbroi. Stawiał czoła niezliczonym hordom wrogów i pomysłowym bossom, a żeby nie było nudno, autorzy wstawili etapy podwodne lub też takie, w których trzeba się było mierzyć się z silnie wiejącym wiatrem.

UAE

Universal Amiga Emulator, czyli oprogramowanie do uruchamiania amigowego softu z czasów Commodore. Jeszcze przed dziesięcioma laty skrót złośliwie rozwijano jako Unusable Amiga Emulator (czyli „niezdatny do użycia emulator amigi"), ponieważ wtedy komputery były zbyt słabe, by udźwignąć proces emulacji. Mniej więcej od czasów Pentium II problem ten już nie występuje i z powodzeniem można zagrywać się w stare perełki na Windowsach (WinUAE) lub MacOS czy Linux (E-UAE). Gry odpalone za pomocą tych emulatorów działają płynnie, wczytują się szybciej niż na oryginalnej platformie i mają tak ciekawe opcje, jak możliwość zapisu stanu gry w dosłownie każdym momencie. To nie koniec ciekawostek, bowiem ostatnio emulator skonwertowano na przenośną konsolę Sony. PSP UAE wymaga nieco zachodu, kiedy jednak już się z tym uporamy, przed nami kupa zabawy z bogatą biblioteką niezapomnianych i wciąż rajcownych gier.

–KONSOLPUTER

Rozprzestrzenieniu się Amigi 500 po chałupach od Chicago po Dąbrowę Górniczą wielce dopomogło usprawnienie przez Commodore technologii produkcji „Przyjaciółki" (bo tak z hiszpańskiego przekłada się jej nazwę). Dzięki temu usprawnieniu producent był w stanie sprzedawać Amigi po niewygórowanej cenie niespełna 600 dolarów – a już zupełnym szokiem było to, że wliczony był w nią monitor i dodatkowa pamięć RAM. Z taką ceną główny rywal Amigi, Atari ST, konkurować nie mógł i stopniowo oddał „Przyjaciółce" pole. W Polsce monitory do Amigi nie były jakoś szczególnie spopularyzowane, ale w tamtych czasach dystrybucja czegokolwiek to był istny Dziki Zachód, więc i komplet nie było łatwo dostać. W wielu domach „Przyjaciółki" wylądowały pod telewizorami, zataczając tym samym ciekawe koło. Komputer ten bowiem, jeszcze w fazie projektowania przez firmę Amiga Inc, miał być początkowo konsolą video. Dorzucono doń klawiaturę i myszkę, jednak z tej pierwszej nie korzystał prawie nikt, z drugiej zaś niemal tylko miłośnicy strategii czy przygodówek. Amiga 500 była sprzętem do grania i kojarzy się głównie z joystickiem – jej klawiszy dotykało się chyba tylko podczas czyszczenia. Troszkę przesadzam, oczywiście, ale mniej więcej tak to właśnie wyglądało.

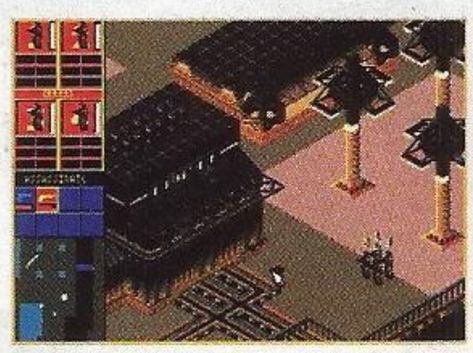
Amiga generowała śliczną grafikę. Większość gier była rysowana ręcznie, co w powiązaniu z szeroką paletą kolorów sprawia, że na wiele tytułów nawet dziś można patrzeć bez bólu. Możecie to zresztą sprawdzić organoleptycznie za pomocą udostępnionych na XBLA pozycji takich, jak Sensible Soccer, Speedball 2 czy Secret of the Monkey Island. Muzyka zaś jeszcze do połowy lat 90. stała oścą w gardle kloniarzom (użytkownikom PC), będąc jednym z koronnych argumentów amigowców w popularnych niegdyś wojnach komputerowych. Niczym konsole z tamtego okresu, Amiga pozbawiona była dysku twardego, co przy bardziej rozbudowanych tytułach owocowało efektem „dyskoteki". Jednym z ciekawszych jej przykładów jest Mortal Kombat II, który wczytywał się z dyskietki numer 1, potem prosił o numer 2 i można było spokojnie kleić z ziomkami turnieje. Gorzej, jeśli któryś z nich życzył sobie grać Skorpionem lub Raydenem, bo wtedy przed pojedynkiem gra chciała dysku 3, potem dysku 2, by wrócić do menu. Radosny obrazek dopełnia fakt, że część fatali umieszczona była na dysku 4, o który Mortal wołał tuż przed wykończeniem przeciwnika. Spośród dyskotekowych rekordzistów najbardziej w pamięć zapadły mi druga część Małpiej Wyspy (12 dyskietek) i Indiana Jones and the Fate of Atlantis (11). Masakra.

Amigi sprzedawane były z systemem operacyjnym Workbench (do pracy był, gry go nie potrzebowały), wydanym mniej więcej w tym samym czasie, co Windows 1.0. Systemy były do siebie dość podobne, co było kolejnym tematem w jałowych dyskusjach wojen komputerowych. Oprócz Workbencha dorzucano program graficzny Deluxe Paint – i tutaj ciekawostka. Za jego produkcję odpowiedzialny był… debiutujący Electronic Arts, wtedy niewielka firma, dziś potentat rynku elektronicznej rozrywki. Na Amidze pierwsze kroki stawiali też Rockstar Games (wtedy znane jako DMA Design), Psygnosis (dziś wewnętrzne studio Sony CE) oraz Factor 5.

WIECZNY SPOCZYNEK

Commodore starał się wypuszczać technologiczne innowacje, jako pierwszy projektując maszyny z koprocesorami czy wydając wynalazki takie, jak Amiga CDTV, pierwszy komputer wyposażony w czytnik CD. Robił to jednak zbyt rzadko, dodatkowo gubiąc się w swoich akcjach marketingowych. Nie pomagała tutaj zamknięta struktura Amig, a gwoździem do trumny stała się zdobywająca coraz większą popularność grafika 3D, z którą „Przyjaciółka" po prostu sobie nie radziła. Po upadku Commodore marka przechodziła z rąk do rąk, nigdy jednak nie odzyskując dawnej świetności. Dziś Amiga 500 i jej siostry to raczej eksponaty muzealne, bo choć gry na nie w większości wciąż są grywalne, to długie loadingi, krótkie życie dyskietek i wachlowanie nimi są już właściwie nie do przełknięcia. Ale maszynka nadal zajmuje ciepłe miejsce w sercach wielu starszych graczy, którzy za utraconą „Przyjaciółką" wzdychać będą jeszcze przy swoich wnukach. //**sasori**

The Settlers
Bodajże pierwsza gra, która pozwalała na podglądanie, jak poddani wykonują rozkazy swego władcy. Aby stanęła budowla, drwal musiał wybrać się do lasu, ściąć drzewo, które w tartaku stolarz przerabiał na deski, które z kolei na plac budowy zanosił tragarz. Tam do pracy przystępował budowlaniec… Zapoczątkowała serię, której sequele ukazują się do dzisiaj.



Syndicate
Czyli idea Cannon Fodder podniesiona do rangi emocjonującej strategii polanej cyberpunkowym sosem. Będąc na usługach megakorporacji, gracz dowodził czteroosobowym oddziałem cyborgów, wypełniając zadania w stylu: zniszcz, ochroń, odbij czy znajdź dokumenty. Bez odpowiedniego kombinowania skazany był na porażkę. Patenty takie, jak przejmowanie kontroli nad tłumem cywili, by uczynić z nich żywe tarcze, w ogóle się nie starzeją. Powstał sequel, były rozszerzenia, a dziś chodzą plotki, że seria będzie niebawem reanimowana przez właściciela praw – Electronic Arts

SCORPIK

W artykule skupiłem się na Amidze jako platformie do grania, trzeba jednak oddać sprawiedliwość prężnej „demoscenie", prężącej się w sumie nawet do dzisiaj. Niezliczone dema, animacje, teledyski i utwory muzyczne były nieodłącznym elementem wszelkich wystaw, targów i giełd komputerowych, a niejednokrotnie doczekiwały się własnych imprez. Najjaśniejszą gwiazdą z tamtego okresu jest Adam „Skorpik" Skorupa, muzyk i kompozytor, który w późniejszych latach brał udział w tworzeniu ścieżek dźwiękowych do takich gier, jak Painkiller, Infernal czy Wiedźmin, za muzykę do którego portal IGN nagrodził go tytułem najlepszego kompozytora roku 2007.

gameshop.pl
wymiana gier | konsole | akcesoria
KRAKÓW
ul. Karmelicka 37 - Batorego 25
w podwórzu, wejście na rogu od ul. Batorego
0 796 123 763
PN-PT 11-18
SOBOTA 10-15
KATOWICE
ul. 3 maja 21
w podwórzu
032 251 61 20
PN-PT 11:30-18
SOBOTA 10-14
GLIWICE
GCH
ul. Zwycięstwa 52A
podziemie - BOX nr 1
032 231 72 21
wew. 301
PN-PT 11-18
SOBOTA 10-14

kupuj, graj, wymieniaj!
hurt/detal
SKLEPGEKON.PL
sklep firmowy:
pl.Nowy Targ 28
Wrocław
tel.071 374 26 17
na rynku od 2002 roku

DLACZEGO NORBIT?
REGULARNE OBNIŻKI CEN!
KONSOLE ORAZ GRY-NOWE I UŻYWANE!
NOWOŚCI I KLASYKA!
ZAWSZE NISKIE CENY!
norbit
konsole · gry · akcesoria
Poniedziałek - Piątek 11:00 - 18:00
Sobota 11:00 - 16:00
P.H.U. NOR-BIT
ul.11 Listopada 14/1
56-300 Milicz
(0-71) 38-40-477
(0) 602-22-52-53
norby@norbit.pl
www.norbit.pl
RZETELNY SERWIS KONSOLI
NAPRAWIAMY SKUTECZNIE M.IN. XBOX 360 (TAKŻE 3 DIODY!) ORAZ PS2 / PS3 (NOWE GŁOWICE LASERA!)
HALO? NORBIT?
DRRYNNNN!
MASZ PROBLEM? ZADZWOŃ!
NORBY UDZIELI DOBREJ RADY, DORADZI W ZAKUPIE, OBJAŚNI DZIAŁANIE SPRZĘTU
PlayStation 2 - PlayStation 3 - PSP - Wii - Xbox - Xbox360

BLING, BLING?

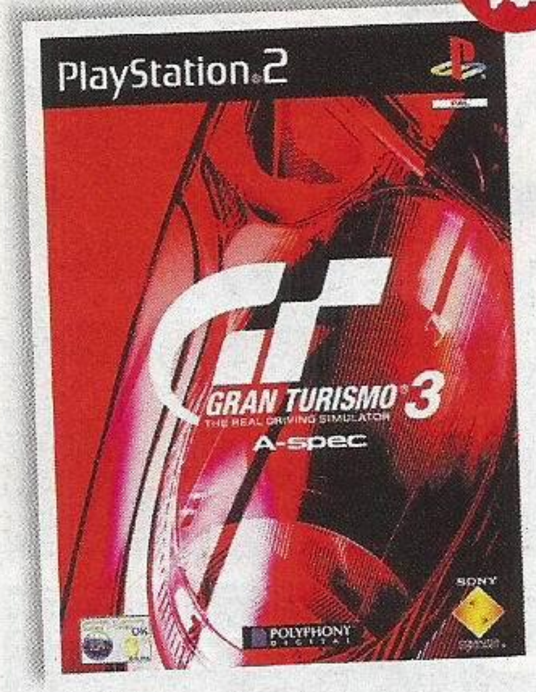
CZYLI 10 NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCYCH SIĘ GIER W HISTORII

W tym miesiącu dam odetchnąć swojej styranej mózgownicy i – idąc za radą czytelnika – przedstawię listę na której skład nie mam żadnego wpływu. No dobra, nie jest to do końca prawda. Oto więc warunki wstępne: lista jest stricte konsolowa, nie uwzględniono na niej tytułów z PC. Nie zmienia to wiele, jedynymi tytułami, które nie załapały się przez to do pierwszej dziesiątki są Simsy oraz ewentualnie World of Warcraft (jeśli zsumować sprzedaż gry i obu dodatków). Miałem wątpliwości czy nie odseparować także gier od „produktów growopodobnych", które jak wiadomo – z racji dużo większej grupy docelowej – sprzedają się często w dość oszałamiających liczbach egzemplarzy.

Ostatecznie postanowiłem jednak pohamować swe segregacyjne zapędy i przedstawić liczby takie jakimi są, jakkolwiek okrutny wizerunek rynku gier by się z nich wyłaniał. Wywalamy także tytuły pakowane w zestawie ze swą macierzystą konsolą, bo powiedzmy sobie szczerze, że to nieco niesprawiedliwy sposób zawyżania wyników. Stąd brak na liście trzech teoretycznie najpopularniejszych gier w historii – Tetrisa, Wii Sports oraz pierwszej części przygód braci Mario. To tyle w kwestii formalności. Przed Wami zatem dziesięć najlepiej sprzedających się konsolowych tytułów. Groźne zbitki cyferek to oczywiście liczby sprzedanych sztuk danej gry.

GRAN TURISMO 3 — 10

14,89 milionów, PlayStation 2



Jeden z dwóch przedstawicieli szeroko pojętych gier wyścigowych. Fakt, że jest to także pierwsza pełnoprawna gra z serii, jaka ukazała się na PS2 sprawia, że trudno się dziwić rewelacyjnemu wynikowi. To właśnie daje wyrobiona marka i miliony czekających z zapartym tchem fanów, w połączeniu z potęgą następcy uberpopularnego PlayStation. Co bynajmniej nie oznacza, że gra sama w sobie nie zapracowała na swój sukces. Co prawda modeli samochodów było tu znacznie mniej niż w GT2 (co naprawiła kolejna odsłona serii), ale mimo wszystko wystarczająco dużo, żeby z powodzeniem żerować na fetyszu motoryzacyjnym przejawianym przez dużą część ludzkości. Jeśli dodać do tego charakterystyczną dla twórców pieczołowitość w oddaniu najdrobniejszych detali, od wyglądu auta i odgłosu silnika poczynając, a kończąc na głębokości na jaką zapadają się pośladki kierowcy w fotelu danego pojazdu, a całość przyprawić next-genową wówczas oprawą… Nic dziwnego, że mieliśmy do czynienia z hitem jak w pysk strzelił. Od siebie dodałbym także, że GT jest serią której w nieodgadniony sposób udaje się przyciągać także graczy na co dzień niespecjalnie interesujących się gatunkiem, co z pewnością walnie przyczyniło się do jej sukcesu.

MARIO KART Wii — 09

15,4 milionów, Wii

Druga i ostatnia wyścigówka na liście, co ciekawe – z drugiego końca gatunkowego spektrum. Realizm w grafice i odwzorowaniu wszelkich aspektów sportów motoryzacyjnych reprezentowany przez GT stanowi dokładne przeciwieństwo cukierkowej oprawy i nawalania do konkurentów żółwimi skorupami oferowanych przez Mario Kart. Nieco lepszy wynik ścigałki z udziałem hydraulika zdaje się też zadawać kłam twierdzeniu jakoby graczy pociągało bardziej realistyczne podejście autorów gier, czy to do grafiki, czy rozgrywki. Niespecjalnie dziwi też fakt, że to akurat wersja na Wii sprzedała się najlepiej. Jest to sytuacja analogiczna jak w przypadku GT3 – kolejna odsłona zasłużonej, bardzo popularnej serii na nowej konsoli, oferującej niespotykane dotąd możliwości.

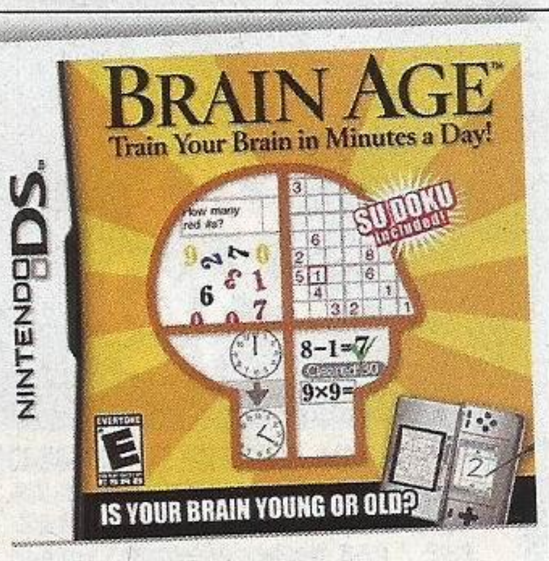
POKEMON DIAMOND — 08

16,81 milionów, NDS

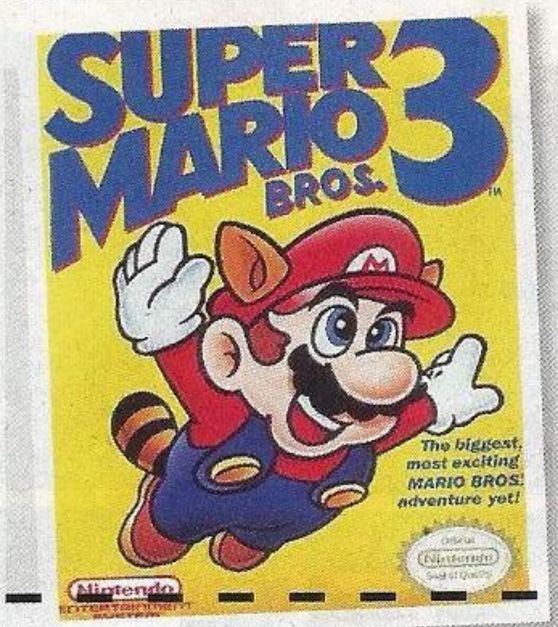
Żadne zaskoczenie. Za sprawą wcześniejszych gier, karcianki i kreskówki Pokemony stały się kurą wydalającą czyste złoto, a połączenie tak popularnej marki z najlepiej obecnie sprzedającą się na świecie konsolą musiało zakończyć się sukcesem kasowym. Co prawda oś rozgrywki nie zmieniła się dramatycznie od czasów pierwszych gier o tresowaniu potworków wydanych na GameBoya, nie przeszkodziło to jednak – a najprawdopodobniej wręcz pomogło – w upłynnieniu tych kilkunastu milionów kopii.

BRAIN AGE — 07

17,41 milionów , NDS



To z kolei pewna niespodzianka. Co prawda tytuł ten został wydany na posiadaną przez co drugą istotę ludzką konsolę przenośną, ale gierki logiczne podobne w założeniach do tych, jakie stanowią oś programu, zwykły walać się po internecie za darmo. A tu proszę – ponad siedemnaście milionów klientów postanowiło uszczuplić swoje portfele, by pobawić się w matematykę z doktorem Kawashimą. Z pewnością duża w tym rola cwanej kampanii reklamowej, która podkreślała zbawienny wpływ Brain Age na umysł grającego. Dzięki temu potencjalnym nabywcą gry stał się praktycznie każdy, od przedszkolaka do znudzonej pani domu. Fikuśna i intuicyjna zarazem obsługa za pomocą DSowego stylusa z pewnością także nie zaszkodziła.



SUPER MARIO BROS 3

06

18 milionów, SNES

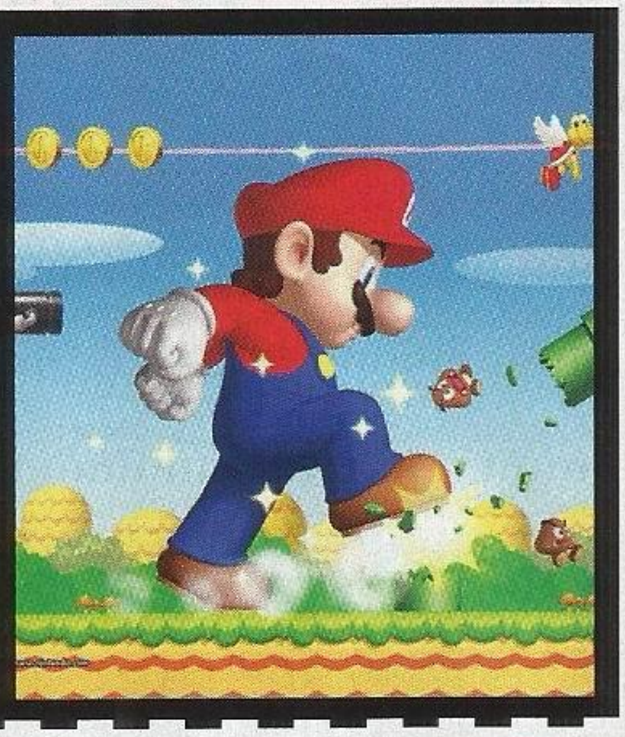
Tak, tak i jeszcze raz tak! Jeśli tylko jedna z gier na liście w pełni zasługuje na swoją pozycję, to jest to właśnie SMB3. Gra z 1988 roku, która nie postarzała się do dziś bodaj o minutę, stanowiąc definicję udanej dwuwymiarowej platformówki. Trzecia (a tak naprawdę druga, ale to inna historia) część przygód wąsatych hydraulików wzięła wszystko to, co urzekło graczy w pierwszej, rewolucyjnej odsłonie serii i pomnożyła kilkukrotnie. Osiem zróżnicowanych światów, dziesiątki rajcownych poziomów, kultowe power-upy i długie godziny czystej, bezpretensjonalnej frajdy. SMB3 powinno znaleźć się na każdym podsumowaniu, jako tytuł który przypieczętował kultową pozycję Mario (i zarazem Nintendo) i jedna z najlepszych gier w historii.

NEW SUPER MARIO BROS.

04

18,45 milionów, NDS

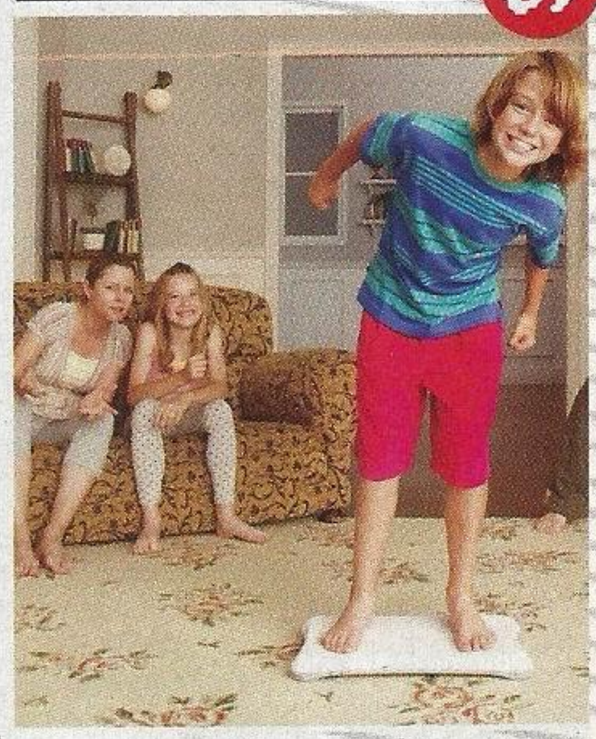
Wracamy do gier sensu stricte, a konkretnie trzeciego i ostatniego na liście tytułu z Marianem. Wydany na DSa New Super Mario Bros był dokładnie tym, na co wskazuje tytuł. Pierwszą od niemal piętnastu lat całkowicie nową dwuwymiarową platformówką z braćmi w rolach głównych. Wynik finansowy dobitnie pokazuje, że – nie ujmując nic trójwymiarowym odsłonom serii – gracze bardzo stęsknili się za tradycyjną formułą, a powrót do korzeni przyjęli z otwartymi ramionami. I portfelami. Fakt ukazania się gry na tej, a nie innej konsoli też miał tu z pewnością spore znaczenie. Ciekawe czy przygotowywana właśnie nowa wersja („jeszcze nowsza"?) tytułu na Wii, wzbogacona o tryb zabawy dla czterech graczy jednocześnie, pobije mniejszego kuzyna pod względem sprzedaży.



WII FIT

05

18,22 milionów, Wii



Eeeech… Z gry absolutnie zasługującej na swój wielki komercyjny sukces przechodzimy do tytułu, który właściwie trudno nazwać… No… Grą. Wii Fit stanowi ucieleśnienie sukcesu jaki odniosło Nintendo w podboju casualowego rynku i zarazem smutny przykład na to, że czasem im mniej gry w „grze", tym większa szansa upchnięcia jej w milionach domów. Nie oszukujmy się, znaczna większość osób, które postawiły przed swoim telewizorem magiczną dechę Nintendo, nie jest graczami, nie ma pojęcia kim jest Marcus Fenix, Ryu i Ken czy Solid Snake, a Mario kojarzą wyłącznie z reklam telewizyjnych. I nie jest to taka znowu straszna rzecz, gorzej kiedy usiłuje się przekonać konsumentów, że mają do czynienia z grą video, a nie rozbudowanym urządzeniem do aerobiku. Sukces Wii Fit ma podobne podłoże, co Brain Age, z tym że w tym wypadku zabawa służyć ma dbaniu o sprawność fizyczną, a nie mózgownicę. Tym niemniej, wypada niespecjalnie ochoczo pogratulować Nintendo – to nie pierwszy przypadek kiedy udało im się początkowo wyszydzaną koncepcję zmienić w złoto.

NINTENDOGS

22,27 milionów, NDS

02

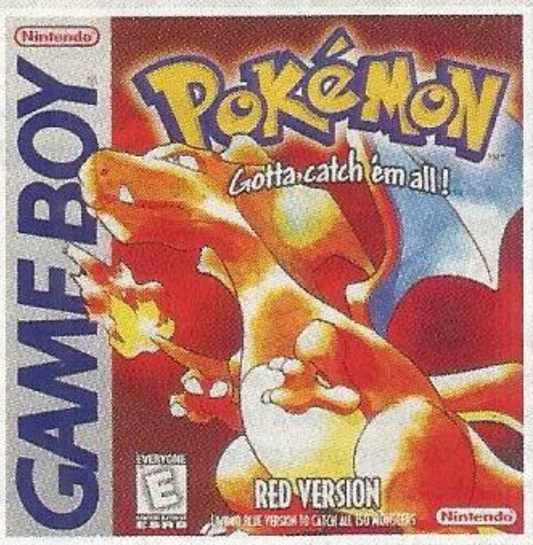
Czas na zagadkę: co dostaniemy jeśli zmieszamy ideę „symulatora" opiekuna wirtualnego zwierzaczka znaną z Tamagochi z przedstawicielami gatunku najlepszych przyjaciół człowieka, a całość wypuścimy na rozkręcającą się, ale już bardzo obiecującą nową przenośną konsolę Nintendo? Odpowiedź: równe 40/40 w magazynie Famitsu i ponad 22 miliony sprzedanych egzemplarzy gry. Potoki słodkości wylewające się z tego tytułu wystarczyłyby, żeby utopić legion kosmicznych marines, a dodatkowym atutem okazał się ekranik dotykowy, dzięki któremu zabawa z wirtualnym pupilem nabrała dużo bardziej „namacalnego" charakteru. Łatwo byłoby potraktować ten tytuł lekceważąco jako popierdółkę dla trzynastoletnich dziewczynek (bo tym w istocie jest), ale patrząc na wyniki sprzedaży i oceny zdobywane w prasie, nie można mu odmówić swoistego geniuszu.

POKEMON RED, BLUE & GREEN

03

20,08 milionów, GameBoy

Druga gra z Pokemonami na liście, a zarazem pierwsza jaka pojawiła się na rynku. Wydane na najpopularniejszą wówczas konsolkę przenośną proste jRPG okazało się spektakularnym sukcesem komercyjnym i położyło podwaliny pod jedną z najpopularniejszych i najlepiej sprzedających się serii Nintendo. Hodowanie i szkolenie swych krwiożerczych bestii do bratobójczych walk (wiem, wszystko co prawda w cukierkowej grafice, ale przyznacie, że sama koncepcja gry jest mroczna jak cholera) połączone z elementami eksploracji okazało się diabelnie wciągającą kombinacją, o czym przekonało się ponad dwadzieścia milionów nabywców – głównie w Stanach i Japonii („zielona" wersja gry ukazała się zresztą tylko w Kraju Kwitnącej Wiśni).

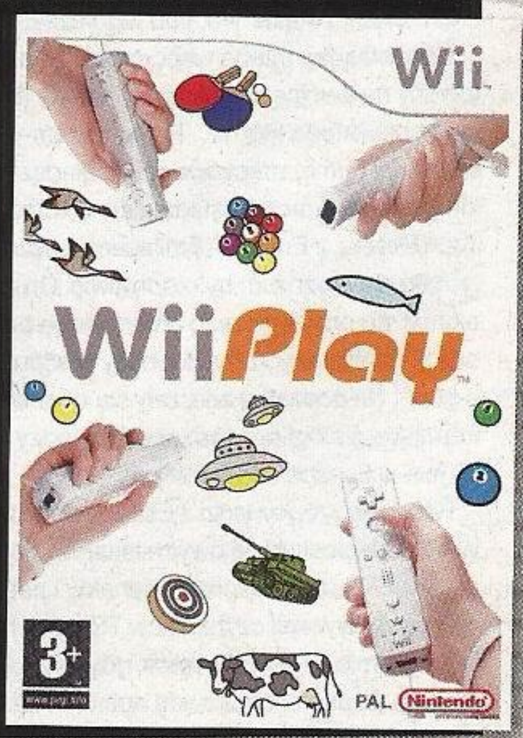


WII PLAY

01

22,98 milionów, Wii

I tak dotarliśmy do samego szczytu góry banknotów. Najlepiej sprzedającą się grą wszech czasów, tytułem który pobił nie tylko zastępy poważnych, twardych gier dla prawdziwych hardkorowców, ale też ikony branży z Mario na czele, okazuje się prosta kolekcja mini-gierek na Wii. Czy zasłużenie zajęła pierwsze miejsce na tej liście? Niekoniecznie. Sam pamiętam, że były to pierwszy tytuł na Wii w jaki miałem okazję zagrać i raczej nie zapadło mi owo doświadczenie w pamięć jako owa wyekstrahowana ekstaza jaką sugerują niemal 23 miliony sprzedanych egzemplarzy. Z drugiej strony, zdaję sobie sprawę, że nie był to tytuł skierowany do mnie, a raczej do kogoś, kto nigdy w życiu nie ściskał w rękach pada. I jako takie casualowe doświadczenie Wii Play sprawdziło się świetnie. Niezależnie od fenomenalnego wyniku komercyjnego, zdania na temat tego i pokrewnych mu produktów są podzielone. Jedni optymistycznie wskazują na fakt, iż Nintendo po raz kolejny pokazało figę reszcie branży i wypuściło na rynek grę ogłupiająco wręcz prostą, w dodatku obdarzoną symboliczną grafiką, i zarobiło na niej krocie. Inni wytykają, że jedynym powodem, dla którego gra odniosła sukces, był czar nowości kontrolera i możliwość pomachania wiilotem przed telewizorem. Jeśli się nad tym zastanowić, zarówno pierwszym, jak i drugim trudno odmówić racji. Szefowie Nintendo zapewne nie zawracali sobie głowy podobnymi dylematami. Byli zbyt zajęci liczeniem pieniędzy.



MARTWE PIKSELE

Kuju nie była nigdy przesadnie kreatywną ani wizjonerską firmą. Ich dorobek pełen jest sequeli dorabianych do taśmowych serii (ostatnio House of the Dead), średnio udanych gier na licencji (WH40K: Fire Warrior) czy multiplayerowych komponentów do cudzych gier (Call of Duty, Dark Messiah of Might & Magic). Ot, rzetelni wyrobnicy. Pech chciał, że kiedy w końcu wzięli się za swoją własną, całkiem oryginalną i w dodatku obiecującą grę, nie dane im było swego dzieła ukończyć. O jakim tytule mowa? O bohaterze dzisiejszego odcinka – Redwood Falls.

Gra miała być FPSem, co samo w sobie nie jest ani specjalnie wizjonerskie, ani intrygujące. Diabeł jak wiadomo tkwi w szczegółach, a te prezentowały się całkiem, całkiem. Cała historia zaczęła się w 2006 roku, kiedy Brytole zaprezentowali techniczne demo, którego głównym bohaterem był bezlitośnie faszerowany ołowiem stwór. Tym, co robiło największe wrażenie, były efekty jakie owo faszerowanie wywierało na postaci. Ciało realistycznie reagowało na trafienia, a na jego powierzchni tworzyły się wielowarstwowe rany, ukazując wpierw wnętrzności, a po odpowiednim natężeniu ostrzału, także kości. Po skończonej kanonadzie tkanki stwora ponownie się zrosły. Trzeba przyznać, że był to efektowny pokaz technologii, a twórcy zarzekali się, że mogli uczynić obrażenia jeszcze bardziej realistycznymi, wówczas jednak wyglądałoby to zbyt makabrycznie.

Nadal jednak nie było wiadomo nic o właściwej rozgrywce. Było tak do czasu, kiedy w świat wyciekło nieco bardziej treściwe demko Redwood Falls. W nim to można było oglądać poczynania małomównego bohatera przedzierającego się przez pokryty śniegiem las, w towarzystwie klasycznej pary znanej z survival horroru – rewolweru i latarki. Po usłyszeniu krzyków i strzałów, postać dobiegała do wyglądającej na opustoszałą osady nad jeziorem. Tam też, po krótkich oględzinach zakończonych znalezieniem strzelby, dochodziło do nagłej konfrontacji z pierwszym (i jedynym w demku) przeciwnikiem – dość groteskowym, na poły humanoidalnym stworem. Bestia zaatakowała chatkę, w której zabunkrował się bohater, po czym – już na świeżym powietrzu – w miarę bezkonfliktowo dała się nakarmić ołowiem i podpalić koktajlem Mołotowa.

Krótka prezentacja pokazywała kilka intrygujących elementów przygotowywanego tytułu. Pierwszym z nich był całkiem niezły klimat, budowany głównie za pomocą dźwięków. Z początku słychać było tylko wycie wiatru i świetnie oddane skrzypienie śniegu pod stopami bohatera, ale już pojawieniu się stwora towarzyszyła nieco industrialna muzyka, odpowiednio podkreślająca akcję. Drugim ciekawym aspektem był oczywiście silnik fizyczny, a konkretnie – obiecywany w demku technicznym model uszkodzeń. Ostrzeliwany stworek w pewnym momencie upadł wycieńczony na kolana, co dało grającemu możliwość pozbawienia go za pomocą shotguna niemal całej powierzchni skóry. W miejscach szczególnie gęsto ostrzelanych (w tym głowie) rzeczywiście zaczął przeświwitywać szkielet. Po chwili ciało wroga zaczęło się (może nieco zbyt szybko) regenerować, ale po podpaleniu bestyjka zakończyła wreszcie żywot, szamocząc się, spowita niezgorzej wyglądającymi płomieniami. Co prawda odstrzeliwanie kolejnych warstw ciała nie wyglądało jeszcze do końca naturalnie (nie żebym miał okazję podobne widoczki oglądać w rzeczywistości), ale jak na bardzo wczesną wersję gry (zaledwie cztery miesiące w produkcji) – mimo wszystko obiecująco. Niektórzy mogą stwierdzić, że ładna grafika, zapowiedź umiejętnie budowanej atmosfery i realistyczny model uszkodzeń to za słaby kręgosłup, żeby obudować wokół niego grę. Ja mówię, że to i tak więcej niż to z czym startuje spora część producentów. A autorzy obiecywali dużo więcej – otwarty świat, wybory moralne, rozbudowaną interakcję z napotkanymi postaciami (komu zaufać, kogo uratować – przypomina się carpenterowskie „Coś"), oryginalny tryb multi, i jeszcze parę innych rzeczy. Np. to, że „każda komórka w ciele przeciwnika będzie mieć swoją własną sztuczną inteligencję". Ale ten, naznaczony nabrzmiałym entuzjazmem cytat puśćmy w niepamięć. Grunt, że zapowiadała się niezła, a przynajmniej ciekawa gra.

Niestety, cieszące oczy dziennikarzy i potencjalnych wydawców demo nie skruszyło twardych serc biznesmenów. W 2007 roku firma została wykupiona, a nowi właściciele stanowczo orzekli, że nie są zainteresowani oryginalnymi tytułami, „takimi jak ten", cokolwiek mieli na myśli. Ostatecznie Redwood Falls poszło na odstrzał, pozostawiając po sobie zrozpaczone demo i gromadkę płaczących screenów. RIP. //**DrMax**

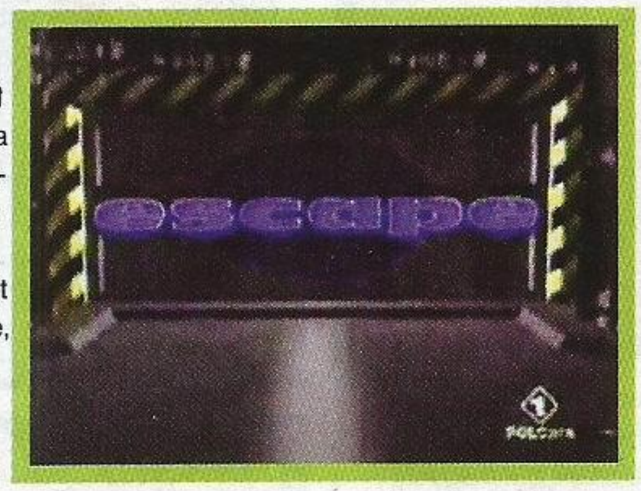
ESCAPE: NA PROCHACH TOP SECRETU

Pozwólcie, że na początek krótko przybliżę co młodszym czytelnikom (a starym koniom – przypomnę) realia drugiej połowy lat dziewięćdziesiątych oglądanej z perspektywy miłośnika gier. Tak więc: Internet to taki magiczny wynalazek, o którym słyszy się mistyczne opowieści, a jeśli już ktoś ma do owego kuriozum dostęp, to zazwyczaj przez modem napędzany siłą żarliwych modlitw odprawianych do bożka telekomuny.

Nie ma Youtube'a, streamowanie filmików z gier to pieśń odległej przyszłości, a większość informacji o nowych tytułach czerpie się z papierowych magazynów, które – przy wszystkich zaletach – nie są w stanie zaprezentować gry inaczej niż w postaci opisowych tekstów i screenów. W owych odległych czasach naprawdę rzadko kiedy miało się okazję zobaczyć daną grę w ruchu, zanim nie odpaliło się dema na własnym komputerze (o konsolach lepiej nawet nie wspominać). Ujrzenie bodaj minuty nagrania z jakiegokolwiek tytułu w telewizji traktowane było niczym snop boskiego światła przebijający zasnute czarnymi chmurami niebo. W takich właśnie okolicznościach przyrody na antenie pojawił się Escape – cykliczny program telewizyjny poświęcony tylko i wyłącznie grom i zjawiskom z nimi związanym. I od tego czasu nic już nie było takie samo.

Dla porządku trzeba wspomnieć, że program ów nie był ani pierwszy (przed nim był choćby emitowany na dwójce Joystick) ani jedyny (by wspomnieć chociażby Multimedialny Odlot, prowadzony przez niejakiego Piotra… Przepraszam – Pana Piotra Rubika). Był za to, zapewne nie tylko w mojej skromnej opinii, zdecydowanie najlepszy. Co było takiego niezwykłego w Escape? Przede wszystkim, załoga twórców składała się w dużej mierze ze starych wyjadaczy piszących wcześniej dla ś.p. Top Secretu, z Emilem „Emilusem" Leszczyńskim na czele, i czego jak czego, ale pasji i znajomości tematu nie można im było odmówić. Drugim czynnikiem wybijającym program z „tłumu" była treść – niemal sto procent czasu antenowego poświęcane było na zapowiedzi i recenzje najnowszych gier, bez niepotrzebnych wypełniaczy w stylu „siedzi sobie przed kamerą pan w pulowerku i opowiada o grze". Na początku zdarzały się co prawda odstępstwa od tej zasady, żeby wspomnieć chociażby frapujące dialogi prowadzone pomiędzy Emilem i Oliwką, ale pomimo tego nigdy nie było wątpliwości co jest w Escape najważniejsze – gry.

Recenzje i zapowiedzi z Escape urzekły widzów nie tylko treścią, ale przede wszystkim formą. Warto dziś posłuchać owych tekstów, bo jest to doskonały przykład tego jak o grach się drzewiej pisywało – luźny, bezpretensjonalny i pełen absurdalnego humoru styl, dokładnie ten sam, do którego przyzwyczaił czytelników TS (parę razy zdarzyło się nawet zdublowanie recenzji z czasopisma w programie – niezbyt często, gdyż kultowe pismo zniknęło z rynku wkrótce po wystartowaniu programu). Czasami co prawda autorowi zdarzało się odpłynąć w radosne ubarwienia i teksty o tylnej stronie Maryni, nigdy jednak nie przekraczano granicy bełkotu. Całości niepowtarzalnego uroku dopełniał lektor – niezmordowany Tomasz „Ramirez" Knapik, który z charakterystyczną dla siebie werwą czytał wszystko co podsunęła mu szalona ekipa. Czasami tylko zdarzało się przekręcenie anglosaskiego tytułu, ale nawet to nie raziło przesadnie, a dzisiaj wydaje się po prostu urokliwe.



Escape emitowany był w latach 1996-1998 na nieco zapomnianej dziś Polonii 1, znanej oprócz tego głównie z TV Shopu, wenezuelskich oper mydlanych, Yattamana i Kapitana Hawka. Mimo względnie krótkiego żywota, pozostawił po sobie dziedzictwo, którego nie można nie docenić. Na Escape czekało się co tydzień z wywalonym ozorem, oglądało terroryzując przebywających w dużym pokoju członków rodziny, nagrywało (do dziś wala mi się jeszcze kilka kaset VHS z archiwalnymi odcinkami) i jarało do nieprzytomności. W przerwie programu emitowane były – rzecz wówczas po prostu nieprawdopodobna – reklamy gier i sklepów je oferujących, zaś twórcy nie byli też szowinistami w kwestii platform sprzętowych – w Escape było miejsce zarówno na PC, jak i konsole. No i nie zapominajmy o nieodzownych konkursach audiotele – na końcu każdego odcinka gracze mieli okazję wygrać to i owo, odpowiadając na wyzywające pytania w rodzaju: Jak nazywa się bohaterka Tomb Raider? A – Pamela Anderson, B – Ewa Braun, C – Lara Croft. No cudne, po prostu.

Jeśli nigdy nie oglądałeś Escape, polecam nadrobić zaległości, choćby po to, by wyrobić sobie pełniejszy obraz rozwoju rynku gier i poświęconych im mediów w Polsce. Najstarszym góralom, którzy dokładnie wiedzą o czym prawię, polecam zaś przypomnienie sobie tego zjawiskowego programu. Głos Tomasza Knapika rozpoczynający jeden z odcinków starym powiedzeniem reniferów, albo dokładający narrację do intro pierwszego Fallouta, działa niczym koński zastrzyk nostalgii powodujący niekontrolowane napady wzdychania do „starych, dobrych czasów".

Gdzie można jeszcze złapać Escape? Z pewnością nie w telewizji. Pojedyncze odcinki walają się w sieci, najłatwiej odnaleźć je dodając do wyszukiwania hasło „polonia 1". Byłoby świetnie, gdyby komuś chciało się zebrać archiwalne odcinki i wydać, choćby w bardzo ograniczonym nakładzie na DVD. Na to niestety raczej nie mamy co liczyć. Cóż… Pozostają więc zachowane w sieci fragmenty i własne wspomnienia. //**DrMax**

ZAGUBIONE W CZASIE

COLECO TELSTAR ARCADE

Drewniana konsola idealnie pasuje do domku myśliwskiego i kominka!

Lata osiemdziesiąte i dziewięćdziesiąte, o bieżącej dekadzie już nie wspominając, obfitowały w różnorakie urządzenia peryferyjne mające uczynić kontakt z ulubionymi grami zabawniejszym, wygodniejszym czy bardziej realistycznym. Mieliśmy pistolety świetlne, kierownice, w końcu zaś marakasy, gitary i inne bliżej nieokreślone przedmioty do machania przed telewizorem. Co powiecie jednak na to, że lata siedemdziesiąte wcale nie odstawały pod tym względem in minus? W tych barbarzyńskich i zarazem rewolucyjnych czasach dodatkowe akcesoria do gier także nie były niczym niespotykanym. Natomiast bohater dzisiejszego artykułu poszedł o krok dalej, oferując ówczesnym graczom nie jedno, nie dwa, a trzy urządzenia służące do grania, w jednym.

Telstar Arcade, stworzony przez Coleco (niegdyś bardzo poważaną firmę odpowiedzialną chociażby za konsolę ColecoVision) składał się z zestawu pokręteł do gry w Ponga, plastikowej giwery oraz kierownicy w komplecie z dźwignią zmiany biegów. Wszystko to zaś rozpychało się w zaiste mamuciej, trzystronnej obudowie gustownie wykończonej jakże elegancką drewnopodobną okleiną. Ów wielofunkcyjny potwór ukazał się w sklepach na gwiazdkę 1977, w zestawie z kartridżem z trzema grami: Tennis, Road Race i Quick Draw. Tak jest, kartridżem. Nie wspomniałem bowiem jeszcze, że urządzenie nie było wyłącznie kontrolerem, ale też samodzielną platformą do gier, ze slotem na karty dumnie rozpychającym się na szczycie maszyny. W niedługim czasie ukazały się jeszcze trzy inne kartridże, każdy zawierający po trzy proste gry o tak frapujących tytułach jak Pinball, Hockey czy (mój osobisty faworyt) Shoot the Bear. Dlaczego tylko trzy? Cóż...

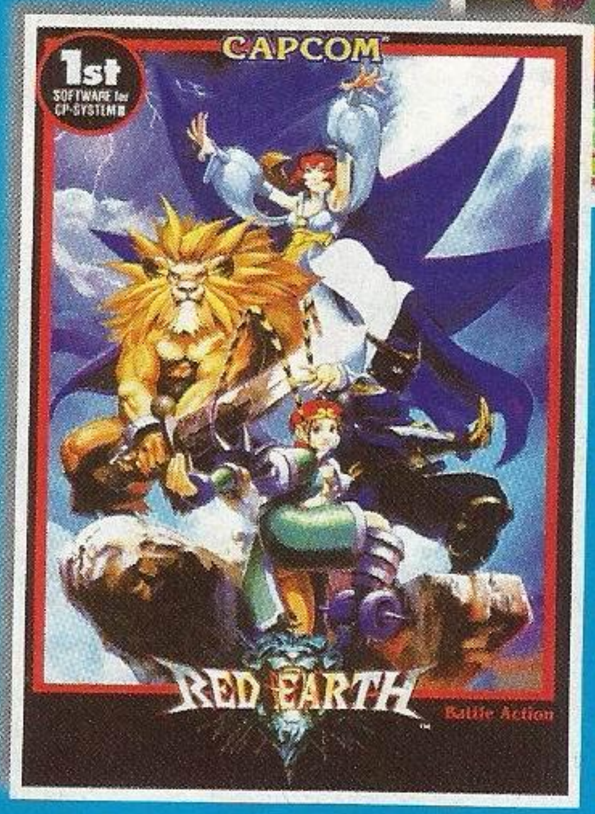
W mniej więcej tym samym czasie rynek zaatakowały takie maszynki, jak Atari 2600 czy Intellivision, których możliwości zdmuchiwały ograniczoną architekturę Telstara na dzień dobry, nawet pomimo braku pierdyliarda wbudowanych urządzeń peryferyjnych. Dlatego też, po początkowym umiarkowanym sukcesie, Coleco zmuszone było do pójścia w ślady konkurencji i opracowania swej pierwszej konsoli pełną gębą – wspomnianej już ColecoVision. Tym niemniej, nie można odmówić opisywanemu ustrojstwu staroszkolnego uroku, a także kilku innowacyjnych rozwiązań. Do takich należało np. dodanie wspomnianego już drążka do zmiany biegów, o czym mało któremu wirtualnemu kierowcy wówczas się śniło, a także możliwość wspólnej gry nawet czterech graczy (po dokupieniu dodatkowych pokręteł).

Nie zmienia to faktu, że pokraczne kształty Telstara i spóźniony termin wydania na zawsze ulokowały go na półce zapomnianych kuriozów z ery kartridża łupanego. ■

POWRÓT DO PRZESZŁOŚCI

RED EARTH

W zapomnianych czasach potęgi salonów gier, standardową procedurą w przypadku wypuszczania na rynek nowego systemu było opracowywanie tytułów mających sprawdzić jego możliwości i pomóc programistom „otrzaskać się" z nowym kawałkiem sprzętu. W końcu gdyby natrafili oni na jakiekolwiek trudności, lepiej żeby ucierpiał zupełnie nieznany tytuł, niż sztandarowa franczyza firmy. Taką świnką doświadczalną był choćby Wargods, czyszczący pole dla Mortal Kombat 4, podobna rola przypadła grze Red Earth (w Japonii znanej pod tytułem Warzard) – pierwszemu tytułowi hulającemu na płycie CPS III, na której niedługo później zadebiutował Street Fighter 3.



Owa doświadczalna natura gry dała się poznać także w samej rozgrywce i mnogości świeżych acz potencjalnie ryzykownych pomysłów w niej zawartych. Ale od początku – Red Earth to z grubsza klasyczna dwuwymiarowa nawalanka Capcomu, oprawiona śliczną grafiką. Do dyspozycji jest czterech (zaledwie!) wojowników: pana barbarzyńcę obdarzonego głową lwa, panią karatekę, panią czarodziejkę i pana nindżę. Wydawać by się mogło, że przy tak skromnym wyborze zawodników, będzie to najkrótsza bijatyka wszech czasów. Tak jednak nie było, gdyż po wybraniu swego czempiona gracz mierzył się z serią ośmiu sterowanych przez maszynę niegrywalnych „bossów". Każde kolejne monstrum wyposażone było w swój unikalny zestaw ataków, a także pasek energii sporo dłuższy od tego, którym poszczycić mogła się postać gracza.

Na tym jednak innowacje się nie kończą, bowiem twórcy Czerwonej Ziemi niemałymi garściami postanowili zaczerpnąć z wiaderka z napisem „RPG". Stąd też, po co bardziej bolesnej serii ciosów z przeciwnika wypaść mogły skrzynie z różnorakimi niespodziankami – a to dopałka pozwalająca odpalić specjalne ataki, a to żarcie zwiększające zdrówko zawodnika. Ponadto, heros z każdą kolejną walką zdobywał punkty doświadczenia, zwiększające jego statystyki i dające mu dostęp do nowych ciosów specjalnych i oręża. Jeśli ktoś przypomniawszy sobie, że gra hulała na automatach popukał się w tym momencie w czoło – niesłusznie. Dzięki wbudowanemu systemowi haseł możliwe było kontynuowanie rozgrywki swoim bohaterem bez utraty wypracowanego w pocie czoła poziomu doświadczenia. Dodatkową ciekawostką były finishery – rzadkość w grach Capcomu. Pokonaną bestię można było okaleczyć na kilka pomysłowych sposobów – a to uciąć kończynę, a to przeciąć na pół... Ot, drobny smaczek.

Pomijając powyższe innowacje, pierwszą rzeczą, jaka rzucała się w oczy w Red Earth była mimo wszystko jakość grafiki. W momencie premiery w 1996 roku gra była bodaj najładniejszym dwuwymiarowym tytułem – sam pamiętam, że kiedy po raz pierwszy natknąłem się na screeny w jednym z zachodnich magazynów, nie mogłem uwierzyć, że to wygląda tak dobrze. Niestety, z jakiegoś powodu ten śliczny i całkiem nowatorski tytuł nigdy nie doczekał się konwersji na żadną domową platformę. Dlatego zagranie w niego dziś, pomijając emulatory, graniczy z cudem. Nie przeszkodziło to grze dorobić się umiarkowanie kultowego statusu, zwłaszcza w ojczystej Japonii, gdzie ukazały się m.in. figurki wojowników i soundtrack. Capcom powinien poważnie przemyśleć wrzucenie Red Earth na PSN/XBLA. Akurat w przypadku tego tytułu byłoby to więcej niż wskazane. Widać, że firma ciepło wspomina swoje dzieło, gdyż nie raz wrzucała znane z niego postacie do swych pozostałych serii, żeby wspomnieć tylko o SNK vs. Capcom czy (ponoć) nadchodzącym Tatsunoko vs. Capcom. ■

WIELKI, ZŁY I BRZYDKI

- **Poszukiwany:** Dracula
- **Znany też jako:** Mathias Cronqvist, Soma Cruz, książę ciemności, władca Wołoszczyzny, albo po prostu „hrabia".
- **Cechy charakterystyczne:** Trudne do określenia. W zależności od aktualnego wcielenia poszukiwany może przyjąć postać bądź to dystyngowanego dżentelmena w sile wieku, okutanego w gustowny smoking i pelerynę, nietoperzopodobnej bestii albo też androgenicznego chłopca o białym owłosieniu.
- **Pierwszy występek:** 1986 rok – zbrodnie przeciwko ludzkości
- **Znane przewinienia:** Wielokrotne niesprowokowane ataki na ludność cywilną, ludobójstwo, porwanie, terroryzm
- **Współpracownicy:** Hordy mniej lub bardziej człekokształtnych pomagierów
- **Zbrodniczy życiorys:** Notoryczny i niereformowalny zbrodniarz i watażka, zamordowany już kilkanaście razy w ciągu swej kryminalnej kariery, za każdym razem powracał by siać terror i podżegać przeciwko ludziom mniejszości Europy Wschodniej (takie jak zombie czy wilkołaki)
- **Zalecane postępowanie:** W bezpośrednim starciu delikwent okazuje się być silny głównie w gębie, szczególnie nieodporny na ciosy pejcza. W razie problemów kontaktować się z aktualnie żyjącym członkiem rodziny Belmontów
- **Dokumentacja zbrodni:**

Castlevania (1986)
Castlevania II: Simon's Quest (1987)
Castlevania: The Adventure (1989)
Castlevania III: Dracula's Curse (1989)
Castlevania II: Belmont's Revenge (1991)
Super Castlevania IV (1991)
Dracula X: Rondo of Blood (1993)
Castlevania: Bloodlines (1994)
Castlevania: Symphony of the Night (1997)
Castlevania Legends (1997)
Castlevania 64 (1999)
Castlevania: Legacy of Darkness (1999)
Castlevania: Circle of the Moon (2001)
Castlevania: Harmony of Dissonance (2002)
Castlevania: Curse of Darkness (2005)
Castlevania: Portrait of Ruin (2006)
Castlevania: Order of Shadows (2007)
Castlevania: Order of Ecclesia (2008)
Castlevania Judgement (2008)

PERŁY Z MAŁPIEJ WYSPY

A pirate I was meant to be, trim the sails and roam the sea! Ekhem, przepraszam... Trochę się rozentuzjazmowałem. Trudno jednak się dziwić, biorąc pod uwagę, że dziś powspominamy jedną z najzabawniejszych, najlepiej napisanych, najinteligentniejszych i w ogóle czyniących świat lepszym miejscem serii przygodówek. A może i gier w ogóle. Przed Wami Monkey Island!

BUKANIERZY

Czyli ludziska maczający palce w legendzie.

Ron Gilbert – ojciec chrzestny i dusza całej serii. To jemu zawdzięczamy pierwsze dwie gry z serii. Jak sam wspomina, główną inspiracją dla ich powstania były kolejno: znana z Disneylandu atrakcja Piraci z Karaibów oraz książka Tima Powersa „Na dziwniejszych pływach". Po odejściu z LucasArts założył m.in. Cavedog, firmę odpowiedzialną za RTSa Total Annihilation.

Tim Schafer – drugi z trójcy, wspólnie z Gilbertem i Grossmanem napisał większość dialogów do pierwszej Monkey Island. On to także podobno skłonił Gilberta do przechylenia szali ku komedii (początkowo gra miała być raczej poważna). Schafer stworzył także Full Throttle, Grim Fandango, Psychonauts, a niedługo ujrzymy jego kolejne dzieło – Brutal Legend.

Dave Grossman – trzeci ojciec Guybrusha Threepwooda, odpowiedzialny także za Day of the Tentacle. Oprócz projektowania gier, parał się także pisaniem książek dla dzieci, a nawet spłodził tomik poezji poświęconej problemom samczego życia, zawierający wiersze poświęcone tak ważkim tematom, jak nieumiejętność tańczenia albo niechęć do sprzątania mieszkania. Dziś współpracuje z Telltale Games nad nową odsłoną Małpiej Wyspy. Hooray!

Michael Land – niezastąpiony kompozytor, spod którego pióra wyszły niemal wszystkie klasyczne szlagiery kojarzone z Małpią Wyspą. Jego ociekające klimatem Karaibów calypso to bodaj jedyny niezmienny element każdej kolejnej gry z serii. Oczywiście użyczy on swego talentu także na użytek piątej części gry.

Steve Purcell – twórca postaci Sama i Maxa był jednym z dwóch głównych rysowników pracujących przy Secret of Monkey Island.

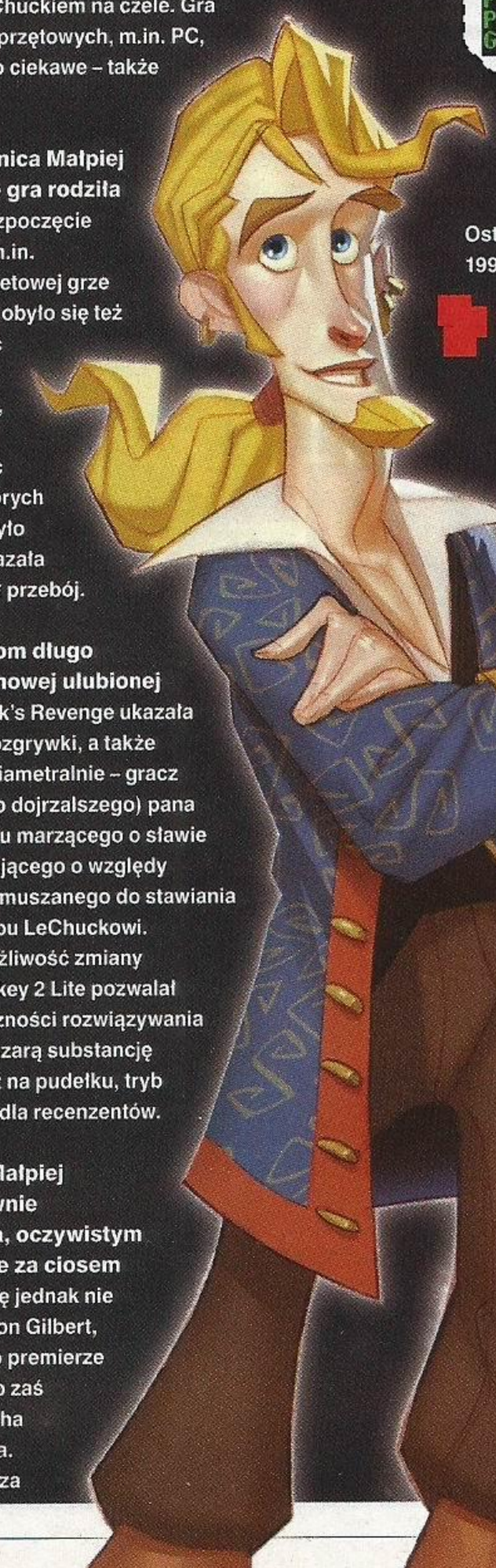
Orson Scott Card – popularny amerykański pisarz science fiction, autor „Gry Endera", został zaprzęgnięty do napisania tekstów do kultowej „szermierki na obelgi".

Cześć, jestem Guybrush Threepwood i chcę zostać piratem! Tak właśnie rozpoczynała się wydana w 1990 roku Secret of Monkey Island – na pierwszy rzut oka przygodówka point & click jakich w owych czasach nie brakowało. Pozory bywają jednak mylące. Główny projektant, Ron Gilbert, wraz z parą nie mniej pomysłowych indywiduów w osobach Tima Schafera i Dave'a Grossmana, wzięli wszystko to, co było udane w ich wcześniejszych grach – Maniac Mansion oraz Indiana Jones & the Fate of Atlantis – i podbili poprzeczkę w każdym aspekcie. Dialogi były lepiej napisane, żarty celniejsze, postacie lepiej zarysowane, muzyka urzekająca mimo swej prostoty, a klimat po prostu wyciekał wszystkimi otworami komputera. Gracze z miejsca pokochali niedojdowatego acz przesympatycznego awanturnika Guybrusha – postać z którą nie identyfikować może się chyba tylko masowy dzieciobójca – a także resztę obsady, z uroczą Elaine i okrutnym LeChuckiem na czele. Gra ukazała się na kilka platform sprzętowych, m.in. PC, Amigę, Maca, w końcu zaś – co ciekawe – także na Segę CD.

Sukces jaki odniosła Tajemnica Małpiej Wyspy nie zmienia faktu, że gra rodziła się w niemałych bólach. Rozpoczęcie prac odkładano kilkukrotnie, m.in. w celu skupienia się na priorytetowej grze na licencji Indiany Jonesa, nie obyło się też bez obsuw z wydaniem. Ponoć końcówka prac przebiegała w tak gorączkowej atmosferze, że pracownicy LucasArts musieli własnoręcznie składać pierwszą partię pudełek, w których gra miała być sprzedawana. Było nie było, kiedy w końcu się ukazała wszyscy odetchnęli z ulgą. Był przebój.

Twórcze trio nie dało graczom długo czekać na kontynuację ich nowej ulubionej gry. Monkey Island 2: LeChuck's Revenge ukazała się zaledwie rok później. Oś rozgrywki, a także zarys fabuły nie zmieniły się diametralnie – gracz nadal wcielał się w (nieco tylko dojrzalszego) pana Threepwooda, w dalszym ciągu marzącego o sławie srogiego pirata, nadal zabiegającego o względy pięknej Elaine, a także wciąż zmuszanego do stawiania czoła powracającemu zza grobu LeChuckowi. Z nowości warto wymienić możliwość zmiany poziomu trudności – tryb Monkey 2 Lite pozwalał na ukończenie gry bez konieczności rozwiązywania co bardziej wycieńczających szarą substancję zagadek. Jak głosił komentarz na pudełku, tryb ten przeznaczony był głównie dla recenzentów.

Po tym jak druga odsłona Małpiej Wyspy odniosła sukces równie wielki jak jej poprzedniczka, oczywistym wydawało się rychłe pójście za ciosem i wydanie „trójeczki". Tak się jednak nie stało. Spiritus movens serii, Ron Gilbert, odszedł z LucasArts krótko po premierze LeChuck's Revenge, bez niego zaś kontynuacja przygód Guybrusha stanęła pod znakiem zapytania. Schafer i Grossman wzięli się za swoje autorskie projekty, takie jak Day of the Tentacle i Full Throttle i wydawać by się mogło, że stopa żadnego gracza ju nigdy nie postanie na Małpiej Wyspie.



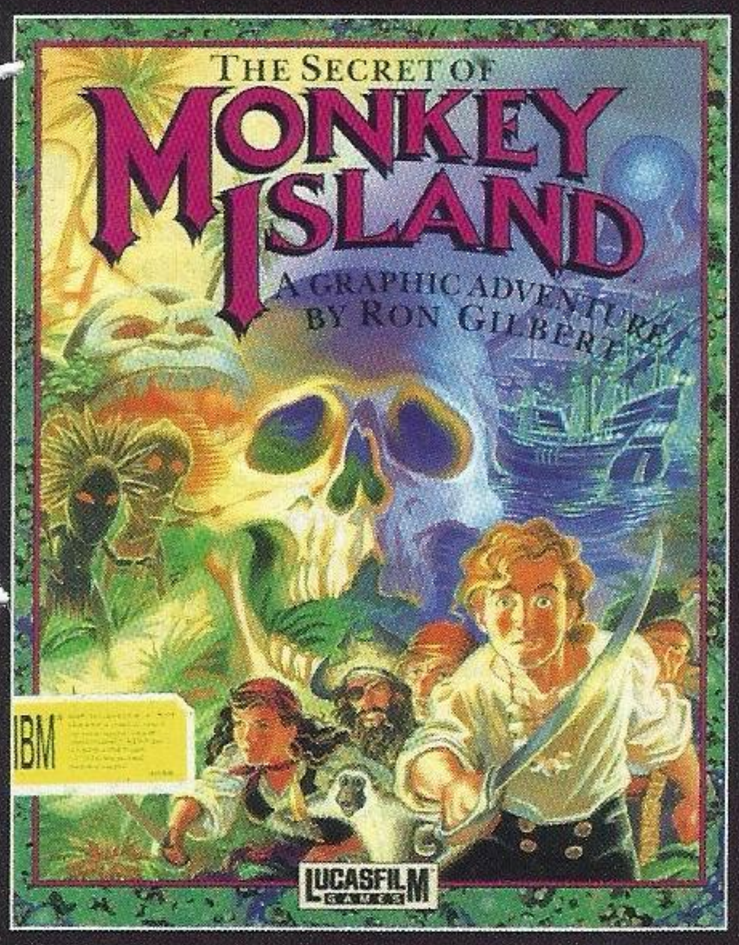
SCUMM

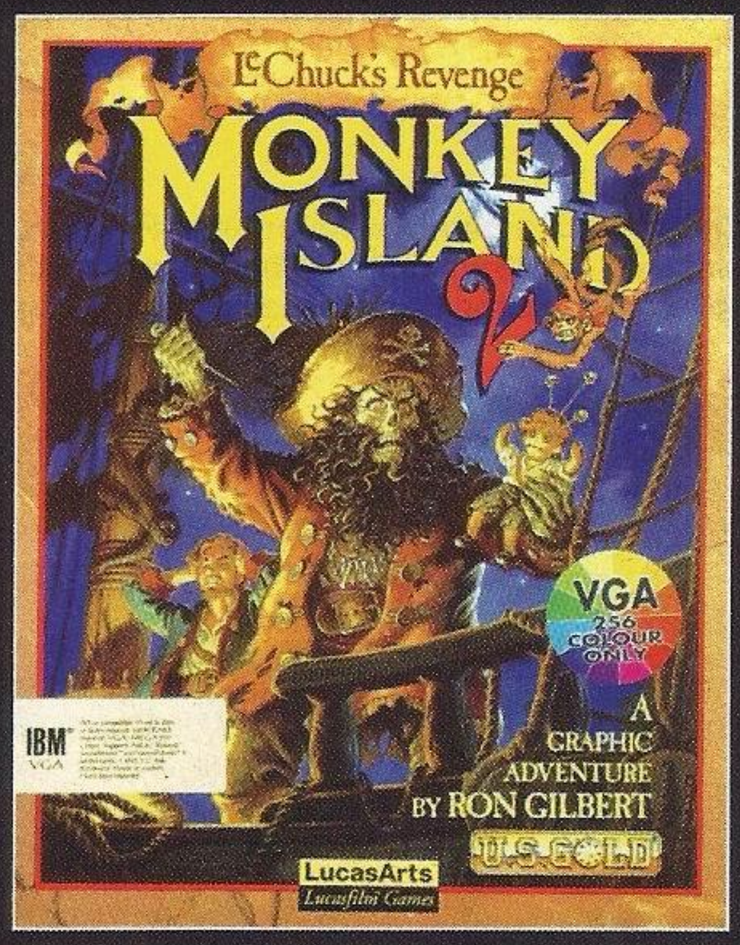
Czyli Script Creating Utility for Maniac Mansion, coś pomiędzy językiem programistycznym, silnikiem i interfejsem, stworzona przez LucasArts technologia mająca ułatwić projektowanie gier przygodowych. Dzięki temu zmyślnemu narzędziu, graficy i programiści mogli wypluwać z siebie kolejne tytuły z prędkością zależną niemal wyłącznie od weny scenarzystów i projektantów zagadek. Najbardziej charakterystyczną cechą SCUMM był specyficzny zestaw komend używany do oddziaływania na otoczenie gry, np. „patrz", „podnieś", „pchaj", „rozmawiaj", itd. Dzięki SCUMM miłośnicy klasycznych przygodówek cieszyć się mogli takimi tytułami, jak tytułowe Maniac Mansion, Indiana Jones & The Fate of Atlantis, Loom, Full Throttle, Day of the Tentacle i oczywiście pierwsze Małpie Wyspy.

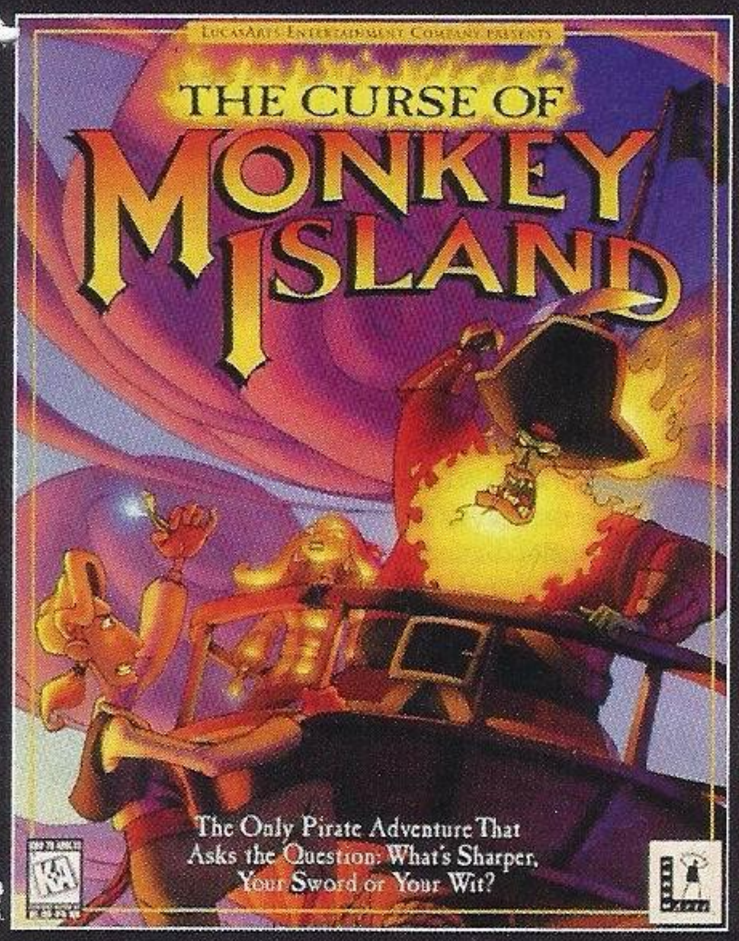
Ostatecznie trzecia część serii ujrzała światło dnia pod koniec 1997 roku, pod tytułem Curse of Monkey Island. Czy gra dorosła do legendy swoich starszych sióstr? Niezupełnie. Owszem, oprawa została podciągnięta do ówczesnych standardów – kreskówkowa grafika cieszyła oko wyższą rozdzielczością, a muzyczny motyw przewodni Michaela Landa nigdy wcześniej nie brzmiał czyściej. Także w pełni udźwiękowione dialogi trzymały odpowiedni poziom humoru, bynajmniej nie przynosząc wstydu swoim poprzednikom. Mimo tych cnót, wśród starych fanów serii dało się posłyszeć szmery niezadowolenia. A to projekty postaci nie takie (fakt, że zwrot w stronę bardziej karykaturalnego stylu był dość nagły – zwłaszcza patykowata sylwetka głównego bohatera mogła razić co poniektórych), a to zagadki nie dość wyzywające (powrócił także wybór poziomu trudności), a to uproszczony interfejs (zapożyczony z Full Throttle, zastąpił klasyczną dla SCUMM listę komend). Cóż, fanom trudno dogodzić. Z perspektywy czasu wypada jednak stwierdzić, że COMI było rzetelną kontynuacją i logicznym krokiem w ewolucji serii. Co najważniejsze – gra nie utraciła ani trochę ze swego unikalnego klimatu i nadal potrafiła dostarczyć co najmniej kilku godzin przedniej zabawy. Prawdziwie rewolucyjne, acz niekoniecznie rewelacyjne zmiany miały dopiero nadejść.

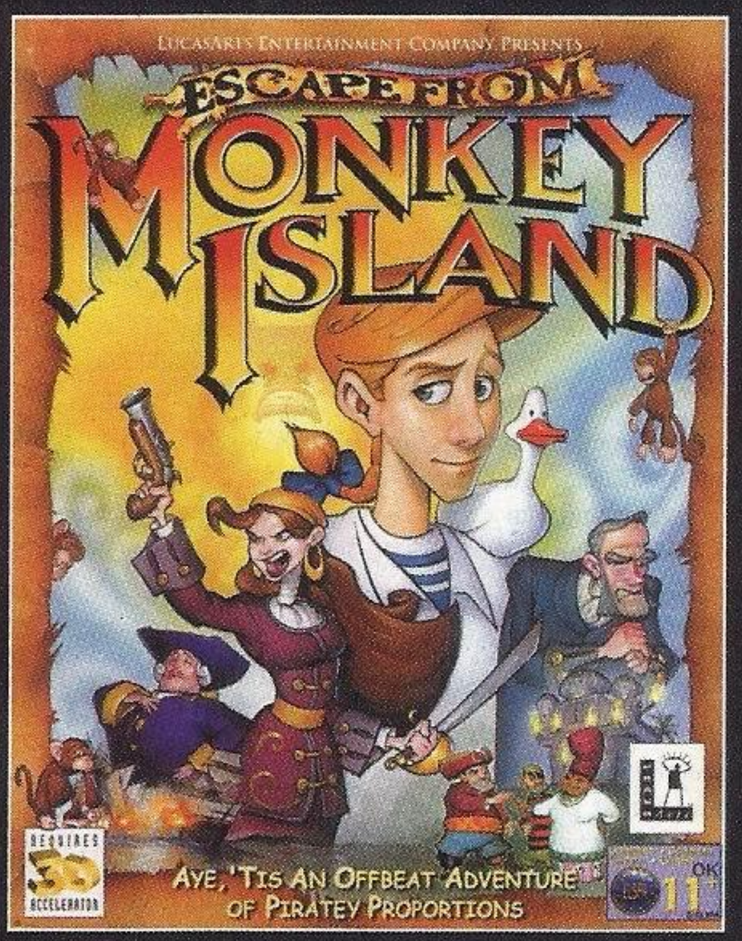
SPIRITUS MOVENS SERII, RON GILBERT, ODSZEDŁ Z LUCASARTS KRÓTKO PO PREMIERZE LECHUCK'S REVENGE, BEZ NIEGO KONTYNUACJA PRZYGÓD GUYBRUSHA STANĘŁA POD ZNAKIEM ZAPYTANIA...

Przełom wieku piracka seria powitała w sposób niezwykle w ówczesnym sezonie modny – przeskokiem w trzeci wymiar. Escape from Monkey Island do reszty porzuciła swoje wskazywano-klikane korzenie i oddała w ręce graczy całkowicie trójwymiarowego Guybrusha, swobodnie biegającego po nieco bardziej









PONOĆ KOŃCÓWKA PRAC NAD PIERWSZĄ CZĘŚCIĄ MONKEY ISLAND PRZEBIEGAŁA W TAK GORĄCZKOWEJ ATMOSFERZE, ŻE PRACOWNICY LUCASARTS MUSIELI WŁASNORĘCZNIE SKŁADAĆ PIERWSZĄ PARTIĘ PUDEŁEK, W KTÓRYCH GRA MIAŁA BYĆ SPRZEDAWANA

przestrzennych lokacjach. O ile jednak sama grafika wcale nie prezentowała się jak na swoje czasy źle (wprost przeciwnie!), o tyle nowy typ sterowania raczej nie dodawał rozgrywce tak intensywnych rumieńców, jak spodziewali się twórcy. Był to zarazem ładny przykład na to, że trzeci wymiar w pewnego typu grach zwyczajnie się nie sprawdza. Ot, zamiast kilku kliknięć, gracze zmuszeni byli drałować z lokacji do lokacji, a czujne przesuwanie kursora po ekranie zastąpiło obmacywanie każdego milimetra lokacji czubkiem dorodnego guybrushowego nochala. Nie było to ani specjalnie wygodne, ani przesadnie rajcowne. Poza kwestiami formalnymi pewne zastrzeżenia mogła budzić także treść. OK – scenariusz, dialogi i zagadki trzymały obowiązkowy dla Małpiej Wyspy poziom, a jednak brakowało „tego czegoś", tej iskry bożej, która wyniosła wcześniejsze części serii do kultowego statusu. Co nie znaczy, że EFMI była grą nieudaną – co to, to nie. Po prostu okazała się najsłabsza w bardzo, ale to bardzo doborowym towarzystwie.
Może była to po prostu kwestia zmęczenia materiału? Może był to sygnał, że czas po raz kolejny zwinąć żagle i dać bohaterom serii odpocząć...

Tak też zrobiono, i to z podziwu godną wytrwałością. Przez dłuższy czas wydawać się mogło, że Małpia Wyspa na zawsze zatonęła w karaibskich wodach. Jeszcze do niedawna nic nie zapowiadało tryumfalnego powrotu Guybrusha i reszty załogi. Zaledwie kilka tygodni temu, podczas tegorocznego E3, gruchnęła radosna wieść: Będzie nowe Monkey Island! A nawet dwie!! No dobra, może to akurat niezupełnie prawda. Przede wszystkim, doczekaliśmy się powrotu na stare, acz odpicowane śmieci, w formie odświeżonej wersji pierwszej, jedynej w swoim rodzaju części serii. W przedsięwzięciu cieszy przede wszystkim fakt, że jego twórcy nie próbowali na siłę ponownie wynajdować koła i „lifting" klasycznej gry wykonali z dużą dozą subtelności i szacunku do oryginału. Natomiast dla nostalgicznych staruchów rodem z loży szyderców, przewidziano opcję przełączenia się w dowolnym momencie na klasyczną oprawę rodem z początku lat dziewięćdziesiątych. Czegóż chcieć więcej?

Ach, no tak. Jest jeszcze „ta druga gra" – Tales of Monkey Island, epizodyczna kontynuacja serii przygotowywana przez Telltale Games. Cóż, sądząc po tym jak podeszli oni do innej kultowej licencji, przedstawiając własną wersję przygód Sama i Maxa, można spokojnie założyć, że będziemy mieli do czynienia z rzetelnym tytułem, stworzonym z poszanowaniem pierwowzoru. Acz na dorównanie pierwszym częściom cyklu – zwłaszcza w oczach fanów – raczej nie ma szans. ■■

DZIEDZICTWO LUCASARTS

Monkey Island to nie jedyna klasyczna przygodówka, do której po dziś dzień wzdychają z utęsknieniem legiony starych graczy z przerostem mózgownicy i niedowładem kończyn górnych. Firma papy Lucasa odpowiedzialna jest także za następujące szlagiery:

Maniac Mansion – gra od której się wszystko zaczęło. Przygody ekipy szalonych nastolatków próbujących odnaleźć porwaną dziewczynę jednego z nich były zarazem debiutem rewolucyjnego silnika SCUMM.

Zack McKracken and the Alien Mindbenders – czyli dziennikarz szmatławej gazety kontra przybysze z kosmosu. Pomimo przeterminowanej grafiki po dziś dzień uważana przez wielu za jedną z najlepszych przygodówek wszech czasów.

Loom – jedna z niewielu mniej humorystycznych gier Lucasów. Innowacyjna rozgrywka oparta na wygrywaniu czarów-melodii i mocno obniżony w porównaniu do wcześniejszych tytułów poziom trudności.

Indiana Jones & The Fate of Atlantis – profesor Jones na tropie mitycznej wyspy. Klasyk to mało powiedziane. Lucas mógłby odświeżyć ten tytuł zamiast katować nas wypocinami z Indianą na Wii i PSP.

Sam & Max Hit the Road – absolutna perełka gatunku, oparta na genialnych komiksach Steve'a Purcella. Futrzaści detektywi-socjopaci powrócili co prawda w epizodycznym wydaniu Telltale Games, jednak nic nie przebije oryginału z 1993 roku.

Full Throttle – dziś kultowy tytuł i niejako zapowiedź klimatów nadciągającego Brutal Legend. Rozgrywająca się w twardym półświatku gangów motocyklowych gra była co prawda świetna, ale fakt, że można było przejść ją w jeden wieczór, nieco zszokował graczy.

The Dig – bodaj jedyny na tej liście tytuł, o którym wielu graczy wolałoby zapomnieć. Oparty na porzuconym przez Spielberga scenariuszu tytuł okraszony muzyką Wagnera. Niestety, nudnawy i raczej krótki.

SZUMY I TRZASKI

8-BITOWI MUZYCY

Witamy w trzeciej i zapewne ostatniej jak na razie odsłonie kącika oldboja-melomana. Po monumentalnych dźwiękach symfonicznych i nieco mniej spektakularnych acz żywiołowych dokonaniach kapel rockowych bazujących na klasyce gierkowych melodii, nadszedł czas na nie mniej ambitne zjawisko: muzyków tworzących oryginalne utwory przy pomocy klasycznych konsol. //DrMax

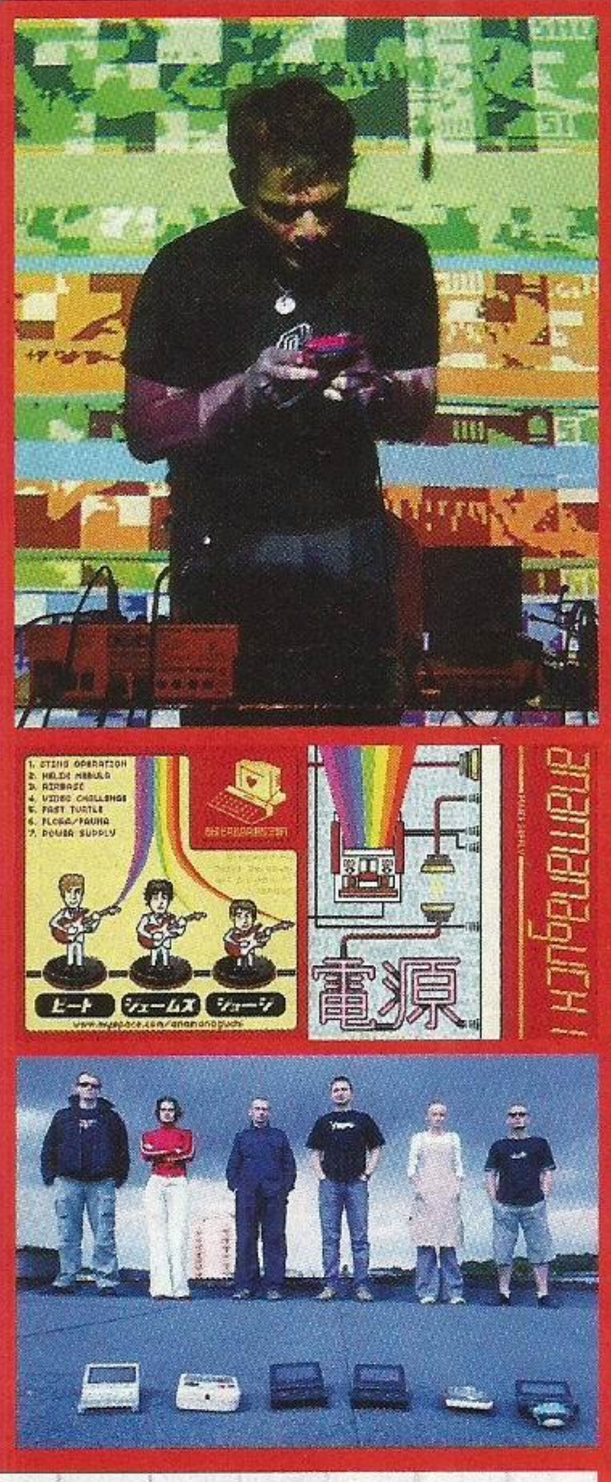
Koncepcja jest z pozoru prosta – bierzemy stary kawałek sprzętu i wykorzystujemy jego możliwości w kwestii generowania dźwięków do tworzenia samodzielnie skomponowanej muzyki. W praktyce oczywiście wygląda to zazwyczaj dużo mniej różowo. Jak to często bywa w przypadku wykorzystywania sprzętu do celów innych niż przewidywali jego twórcy, zazwyczaj nie może obejść się bez mniejszej lub większej ingerencji w architekturę maszynki. Niektórzy mogliby popukać się w czoło, kwestionując sens wykorzystywania ograniczonych możliwości przedpotopowych systemów, zamiast chwycenia za zwykły instrument albo po prostu tworzenia muzyki za pomocą jednego z wielu przeznaczonych do tego programów. Wiadomo jednak nie od dziś, że to właśnie ograniczenia tworzą mistrzów, a zgłębianie tajników starych maszynek i naginanie ich możliwości do własnych potrzeb daje nierzadko nadspodziewanie interesujące efekty. W przeciwieństwie do opisywanych poprzednio coverbandów, twórczość retro-muzyków nie jest skierowana tylko do starych graczy, kierowanych poczuciem nostalgii. Spora część ich twórczości broni się jako niezależny byt, oderwany od swoich klasycznych korzeni. Przed Wami kilku godnych uwagi twórców.

MIKRO ORCHESTRA (aka GAMEBOYZZ ORCHESTRA PROJECT)

Zaczynamy dumnie, rodzimą grupą muzyków, jednak z pewnością nie tylko z pobudek patriotycznych. Wielu z Was zapewne słyszało już o GBO, przedstawialiśmy twórczość tej niegdyś sześcioosobowej ekipy także w naszym magazynie. Jak sama nazwa wskazuje, podstawowym źródłem dźwięków są w tym przypadku przenośne konsole Nintendo, wspomagane przez przeróżne oprogramowanie takie jak Nanoloop i Little Sound DJ. Bodaj najciekawszym aspektem muzyki tworzonej przez GBO jest podkreślana przez samych jej twórców spontaniczność – koncerty zespołu stanowią tak naprawdę jedne wielkie „jam session", podczas których muzycy na żywo eksperymentują, na poczekaniu rozbudowując strukturę utworów. Czasami doprowadzają zresztą ideę eksperymentu do ekstremum, celowo zawieszając dany program w celu uzyskania odpowiednio zniekształconych dźwięków. Projekt zrodził się w 2001 roku – jak przyznają autorzy – jako swego rodzaju muzyczny żart i od tamtego czasu rozrósł się do pełnoprawnej gwiazdy nie tylko polskiej sceny muzyki elektronicznej. Szkoda, że artyści – jak wielu innych niepromowanych przez wielkie koncerny płytowe – nie zostali należycie docenieni nad Wisłą. Za to na świecie zagrali pokaźną liczbę koncertów, m.in. w Paryżu, Moskwie, Madrycie i Berlinie. W 2006 roku zespół zmienił nazwę na Mikro Orchestra, zmienił się także skład personalny – z sekstetu zrobił się kwartet.

8-BIT WEAPON

Pod tą z lekka onieśmielającą nazwą kryje się para mieszana posługująca się prawdziwą baterią starych sprzętów do grania, tworząca skoczny, naładowany elektroniką pop. W skład ich muzycznego arsenału wchodzą m.in. Commodore 64, Atari 2600, Amiga 500, NES i kilka GameBoyów a także zestaw bardziej klasycznych instrumentów perkusyjnych. Ekipa w składzie Naughtyboy i ComputeHer zaczęła tworzyć w 1999 roku, z początku parając się remixami klasycznych utworów z gier, wkrótce jednak przestawili się na oryginalne kompozycje. 8-bitowa Broń wystąpiła aż trzykrotnie na E3 (w latach 2004–2006), stworzyła także muzykę do gierki Reset Generation na NGage. Najciekawszy dla niektórych będzie zapewne fakt, że duet zadebiutował na E3 akompaniując podczas prezentacji Halo 2.



ANAMANAGUCHI

Czterech koleżków z Nowego Jorku, którym co prawda dopiero co sypnął się zarost, ale mimo to doskonale wiedzą, którą stroną trzymać swoje instrumenty. Swoją autorską odmianę melodyjnego elektro-rocka tworzą za pomocą standardowego instrumentarium: gitara, bas, bębny, przetworzonego przez przerobionego NESa przy pomocy programu Nerdtracker II. Jak na razie młodzieńcy wypuścili dwie płyty, obie dostępne za darmo w sieci, i zagrali serię żywiołowych koncertów, dzięki którym dostrzeżono ich na tyle, że zostali zaproszeni na występ na tegorocznym Penny Arcade Expo.

ANIMAL STYLE

Jednoosobowy zespół w postaci niejakiego Joey'a Mariano co prawda tworzy trzon swej muzyki za pomocą klasycznej gitary elektrycznej, niespecjalnie jednak słychać to w jego twórczości. Facet specjalizuje się w tworzeniu zarówno autorskiego oprogramowania do komponowania muzyki, jak i preparowanych chałupniczo pedałów nadających jego poczciwemu sześciostrunowcowi brzmienie 8-bitowej orkiestry. Istotnym elementem jego instrumentarium jest także zhackowany GameBoy Color. Joey to artysta nie tylko uzdolniony (profesjonalny gitarzysta jazzowy), ale też niezwykle płodny. W ciągu ostatnich siedmiu lat nagrał kilkanaście albumów, z których większość – oprawiona ślicznymi pixel artowymi okładkami – dostępna jest w internecie. Sugerowana cena detaliczna, jak u większości wymienionych tu artystów: zero zł, zero gr.

ZRÓB TO SAM

W kwestii tworzenia muzyki konsola to nie wszystko, co najmniej równie ważne jest oprogramowanie używane do ujarzmiania jej dźwiękorodnych możliwości. Dlatego parę słów należy się co bardziej popularnym programom i tworzącym je ludziom. Jest ich oczywiście, jak łatwo się domyślić, od groma – zwłaszcza biorąc pod uwagę, że co drugi artysta zajmujący się tworzeniem 8-bitowej muzyki jest zarazem chałupniczym programistą, tworzącym własne narzędzia pracy. Najpopularniejszymi, przynajmniej w kwestii wydobywania dźwięków z GameBoya są dwa programy: Little Sound DJ i Nanoloop.

LSDJ, stworzony został przez Johana Kotlinskiego, znanego w środowisku pod wiele mówiącym pseudonimem Role Model. Niepozorny Szwed wychował się w małej wiosce, jak sam twierdzi – modląc się o własny komputer. Kiedy w końcu dorwał się do swojego pierwszego blaszaka, zaczął robić z niego konkretny użytek, ucząc się programowania. A że był przy okazji także zapalonym fanem gier i muzyki elektronicznej, nie powinien dziwić fakt, że w swoim programie postanowił połączyć wszystkie te zainteresowania. LSDJ, przekornie nazywany przez twórcę „najlepszym programem na świecie", cechuje się przede wszystkim otwartą strukturą, dającą spore pole do popisu co bardziej utalentowanym, tudzież wytrwałym jednostkom chcącym rozbudować go albo dostosować do swoich potrzeb. Program pozwala na w miarę bezbolesne tworzenie utworów za pomocą kieszonsolki Nintendo i rozprowadzany jest obecnie wyłącznie w postaci ROMu do samodzielnego umieszczenia na specjalnym kartridżu. Oficjalne karty z LSDJ niestety nie są w chwili obecnej dostępne. Dla zainteresowanych: www.littlesounddj.com.

Z kolei Nanoloop, edytor stworzony przez Olivera Wittchowa jako projekt zaliczeniowy Akademii Sztuk Pięknych w Hamburgu, jest programem w dużej mierze przeznaczonym do występów na żywo. Projekt narodził się z zainteresowania Olivera muzyką i programowaniem (początkowo w przedpotopowym BASICu) oraz japońską kulturą. Wittchow dużo czasu spędził w Japonii, tam też znalazł swoją drugą połówkę. Co ciekawe, Nanoloop początkowo miał być programem działającym na telefonach komórkowych, ostatecznie jednak z powodu ograniczeń Javy stanęło na GameBoyu, niemal tak samo powszechnym w Kraju Kwitnącej Wiśni urządzeniu. Oliver do dziś zresztą bardzo sobie chwali możliwości audio konsolki. Jak sam mówi, „trudno o sprzęt lepiej oddający swoją epokę". Więcej informacji o Nanoloop: www.nanoloop.de.

NULLSLEEP

Pod tym kryptonimem ukrywa się Amerykanin Jeremiah Johnson, używający GameBoya (z drobnym wspomaganiem NESa) do tworzenia zróżnicowanej, acz niemal zawsze chwytliwej muzyki elektronicznej. Ciekawie przedstawiają się zwłaszcza występy Jerry'ego na żywo, kiedy to dzierżąc w dłoniach swego przerobionego GrajChłopca miota się po scenie, machając piórami nie gorzej niż niejeden rockman. Entuzjazm artysty nie ogranicza się wyłącznie do tworzenia muzyki, dał się poznać także jako współzałożyciel internetowej wytwórni 8bitpeoples, specjalizującej się w darmowym rozpowszechnianiu muzyki pokrewnej jego własnej. Osobom chcącym zapoznać się ze zjawiskiem serdecznie zresztą polecam ich stronę – 8bitpeoples.com.

GUITAR ZEROS

A teraz coś z nieco innej beczki. Kalifornijski kwartet nie używa co prawda – w przeciwieństwie do wyżej wymienionych – klasycznych konsol, ale tym niemniej zasługuje na uwagę. W skład zespołu wchodzi bowiem: perkusista, wokalista oraz dwóch gitarzystów, grających na… Plastikowych wiosłach z Guitar Hero. Oczywiście po uprzedniej przeróbce urządzeń, dzięki której udało się zamienić je w prawdziwe instrumenty, wydobywające z siebie całkiem pokaźny zestaw nut. Zespół był zresztą na tyle miły, że za pośrednictwem swej strony internetowej udostępnił pełną instrukcję, dzięki czemu każdy z odrobiną samozaparcia może przemienić swój kontroler w narzędzie twórcze. Sami Guitar Zeros tworzą natomiast mocno przesterowaną muzykę rockową czerpiącą z zakręconych klasyków w rodzaju Devo czy MC5.

PIXELH8

Na koniec jeszcze jeden człowiek-orkiestra, tym razem w osobie Matthew Applegate'a. Ów brodaty Brytol zaczynał karierę niepozornie, udostępniając swą twórczość wąskiemu gronu miłośników za pośrednictwem swojej strony internetowej, do czasu wygrania przez niego konkursu, w którym główną nagrodą był występ w roli supportu przed znaną brytyjską wokalistką Imogen Heap. Swoją muzykę tworzy przy użyciu – jakże by inaczej – zestawu GameBoyów, wspomaganych przeróżnymi, czasami dość dziwnymi przeszkadzajkami, łącznie z dziecięcymi syntezatorami mowy Speak & Spell. Od czasu kiedy jego drugi album „The Boy with the Digital Heart" zyskał sobie przychylność krytyków i fanów, Pixelh8 zdobył sobie międzynarodowy rozgłos i wystąpił m.in. jako główna atrakcja amerykańskiego festiwalu Nerdapalooza (piękna nazwa, swoją drogą). W wolnych chwilach Matthew projektuje oprogramowanie muzyczne, przeznaczone głównie do wyciskania ostatnich soków z przenośnych konsol Nintendo (z DSem włącznie).

Uff… Kończąc, wypada mi ponowić szczerą zachętę do zapoznania się z twórczością wyżej wymienionych twórców, a także innych im pokrewnych. Scena muzyki tworzonej przy pomocy sprzętu do grania rozrosła się ostatnimi laty do imponujących rozmiarów i powyższe zestawienie zdecydowanie nie oddaje w pełni skali zjawiska. Tym niemniej, mam nadzieję, że podziało ono na Was stymulująco. Do usłyszenia. ■■

PRENUMERATA I ARCHIWALIA

ZAPRENUMERUJ NEO PLUS - TO SIĘ OPŁACA!

WARIANT 1: FULL

+ PEŁNA GRA (X360/PS3)

PRENUMERATA NEO PLUS NA 12 MIESIĘCY

Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 12 miesięcy w tym wariancie nie tylko zapewnisz sobie 12 numerów w cenie 10, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas prezent:

>GRĘ W PEŁNEJ WERSJI na wybraną konsolę!<

Oferta ważna do wyczerpania zapasów. Przed wpłatą prosimy o kontakt emailem pod adresem: prenumerata@neo-plus.pl celem rezerwacji egzemplarza, wyboru gry oraz platformy. Gry są wydaniami promocyjnymi.

CENA: 159 zł

WARIANT 3: KLASYK

+ DEMO NA PS2 I GADŻET

PRENUMERATA NEO PLUS NA 12 MIESIĘCY

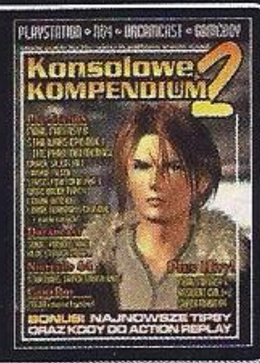
Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 12 miesięcy w tym wariancie nie tylko zapewnisz sobie 12 numerów w cenie 10, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas prezent: DEMO GRY NA PLAYSTATION 2 i gadżet związany z konsolami

CENA: 99 zł

KONSOLOWE KOMPENDUM 2

320 stron hardcore'u. W książce znajdują się opisy do: Bloody Roar 2, Blue Stinger, Dino Crisis, Driver, Final Fantasy VII, Final Fantasy VIII, GTA London 1969, Guardian's Crusade, Kensei - Sacred Fist, Legend of Legaia, Legend of Zelda DX, Lunar: SSSC, Mario Party, Marvel VS Capcom, Powerstone, Resident Evil, Resident Evil 2, Resident Evil 3, Ridge Racer Type 4, Shadow Madness, Silent Hill, Sonic Adventure, Soul Reaver: LOK, Star Wars: Episode 1 Racer, Star Wars: Rogue Squadron, Star Wars: Episode 1 The Phantom Menace, Street Fighter Alpha 3, Super Mario 64, Super Smash Bros, Syphon Filter, The House of The Dead 2 i masa tips & tricks!

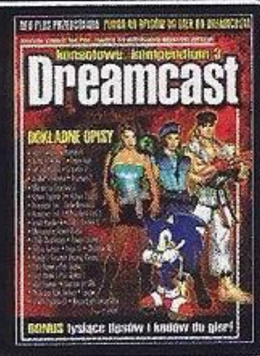
CENA: 10 zł (z kosztami przesyłki)



KONSOLOWE KOMPENDUM 3 DREAMCAST

272 strony - Biblia dla wszystkich posiadaczy konsol. 45 opisów do najlepszych gier na Dreamcasta PS one i PS2, między innymi: Soul Calibur, Shenmue, Grandia II, Virtua Fighter 3, Resident Evil 2, Resident Evil 3, Soul Reaver, Street Fighter III i masa tips & tricks

CENA: 20 zł (z kosztami przesyłki)



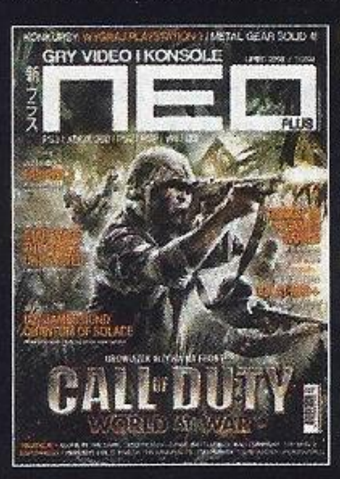
JAK ZAMAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium, bądź numerów archiwalnych wystarczy wypełnić pocztowy druk wpłaty na rachunek dokładnie i starannie podając imię, nazwisko, adres oraz zamówienie (np: Prenumerata wariant 2 lub Archiwalia numer 118) i adres z kodem pocztowym, a następnie wpisać kwotę i opłacić ją na poczcie.
Zamówienie można opłacić także przelewem bankowym – prosimy jednak pamiętać o podaniu swojego adresu wraz z kodem pocztowym.
Odbiorcą przelewu jest: Independent Press, numer rachunku: **38 1240 1112 1111 0000 0165 7638**
Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania potwierdzenia z banku, co może trwać od tygodnia do miesiąca.

Preumerata poza granicami Polski (Klasyk): Europa z Rosją i Izraelem - 299 PLN, Ameryka Północna, Afryka - 349 PLN, Ameryka Południowa i Środkowa, Azja - 399 PLN

W SPRZEDAŻY NUMERY ARCHIWALNE // Kompletny spis recenzji znajduje się pod adresem: http://neoplus.gameplace.pl

Każdy numer archiwalny w cenie 13 zł (wraz z kosztem przesyłki) // W sprawie dostępności numerów archiwalnych prosimy o kontakt pod adresem prenumerata@neo-plus.pl



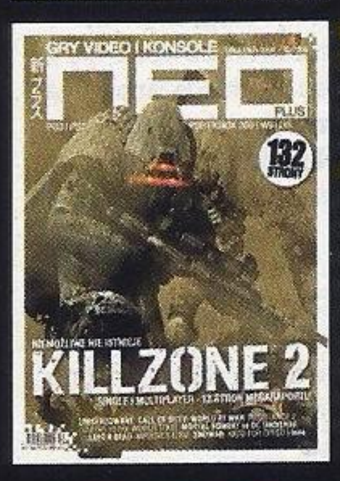
NEO PLUS 112 lipiec 08
SPECJAŁ: Call of Duty 5 – pierwsze fakty, Raport: Star Wars Force Unleashed, Raport: Far Cry 2, Specjał: 10 lat NEO+, Raport: 007 Quantum of Solace
RECENZJE: Alone in the Dark, Lego Indiana Jones, Battlefield: Bad Company, Top Spin 3, Guitar Hero: Aerosmith, Quake Wars, Echochrome, Secret Agent Clank, Dragon Ball Z Burst Limit

NEO PLUS 113 sierpień 08
SPECJAŁ: Littlebigplanet – jak zabawka Sony zrewolucjonizuje grający świat, megaraport z E3, raporty: InFamous i Gears of War 2, Specjał: Skate 2
RECENZJE: Too Human, Wall-E, Ferrari Challenge, Unreal Tournament III, Naruto Ultimate Ninja Heroes 2, Okami Wii, Singstar vol. 2, NBA Ballers The Chosen One, Hellboy: The Science of Evil

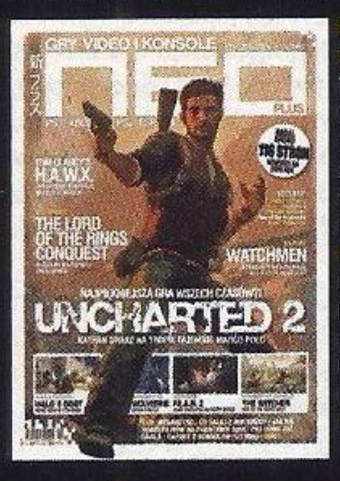
NEO PLUS 114 wrzesień 08
SPECJAŁY: Heavy Rain - pierwsze spotkanie z nowatorską grą, raport z Games Convention 2008, Już grane: FIFA 09
RECENZJE: Mercenaries 2, Star Wars Force Unleashed, Siren: Blood Curse, SoulCalibur IV, Chaos Wars, We Love Golf, Facebreaker, Guitar Hero On Tour, Galaga Legions, Civilization Revolution, Smash Court Tennis 3

NEO PLUS 115 październik 08
SPECJAŁ: pierwsza recenzja Far Cry 2, Raport: Gears of War 2, Spotkanie z Mirror's Edge, Już grane: Littlebigplanet, Motorstorm 2, PES 2009
RECENZJE: FIFA 09, Wipeout HD, Pure, Lego Batman, Dead Space, Yakuza 2, Pure, Dragon Quest IV, Far Cry 2, Brothers in Arms: Hell's Highway, Infinite Undiscovery i inne

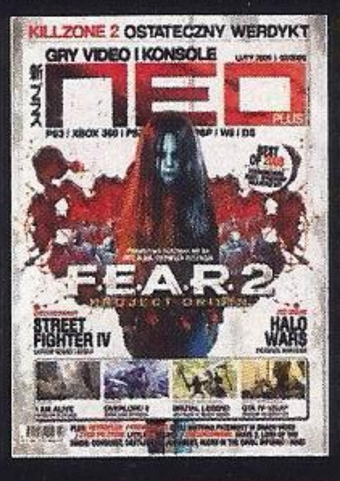
NEO PLUS 116 listopad 08
SPECJAŁY: Resistance 2, TGS 2009, Need For Speed Undercover, Deus Ex 3
RECENZJE: Gears of War 2, Tomb Raider Underworld, Fallout 3, Fable 2, Silent Hill Homecoming, Pro Evolution Soccer 2009, LittleBigPlanet, MotorStorm: Pacific Rift, Midnight Club Los Angeles, Valkyrie Chronicles, De Blob, NBA 2K9, Saint's Row 2, Disgaea 3 i inne



NEO PLUS 117 grudzień 08
SPECJAŁ: Killzone 2 - megaraport na 12 stron, PixelPorno - rzecz o erotyce w grach
RECENZJE: Banjo-Kazooie Nuts & Bolts, Resistance 2, Mortal Kombat vs. DC Universe, NFS Undercover, 007 Quantum of Solace, Viva Pinata: Trouble in Paradise, Call od Duty: World At War, Midnight Club: LA Remix, Shaun White Snowboarding i inne



NEO PLUS 118 styczeń 09
SPECJAŁY: Uncharted 2, Tom Clancy's H.A.W.X., Watchmen, FEAR 2, Lord of the Rings: Cnques, co z Nintendo, Jak nie robić filmów na podstawie gier, Halo 3 ODST i inne!
RECENZJE: Prince of Persia, Persona 4, The Last Remnant, Rise of the Argonauts, Sonic Unleashed, Lips, Moto GP 08, Kingdom Hearts RE: Chains of Memories i inne



NEO PLUS 119 luty 09
SPECJAŁ: Halo Wars, I Am Alive, Overlord 2, Krew i flaki czyli historia przemocy w grach, NEO+ Best of 2008
RECENZJE: Killzone 2, F.E.A.R. 2, Street Fighter IV, Skate 2, Lord of The Rings Conquest, Castlevania Judgment, Shellshock 2, Etrernal Poison, Animal Crossing Wii, Alone in the Dark: Inferno, Fable II Knothole Island

W razie problemów z zamówieniem prosimy o kontakt pod adresem email prenumerata@neo-plus.pl lub o telefon 0508-651-646 w poniedziałki w godzinach 12-15

FAQ 2

WASZE LISTY I SMSY W IMADLE MAXA I EKIPY

Wakacje, lenistwo, długopisy ciążą, do klawiatury daleko... Tym niemniej, najmężniejszym z mężnych wystarczyło sił na wystukanie paru słów i podesłanie ich w nasze chciwe łapy. Wygląda na to, że ucieszył Was także powrót SMSów, bo zaspamowaliście redakcyjną skrzynkę aż miło. Zapraszam zatem do lektury. //DrMax

email: faq@neo-plus.pl SMS: +48 508 651 646

KONKRETY SMSem

WASZE KONKRETNE PYTANIA, KONKRETNE ODPOWIEDZI MAXA

↘ Siema. Kupiłem Fallout 3 PL na PS3 i nie mam trofeów. Why? Wiem, że Fallout jest wspierany przez trophies, więc czemu ja ich nie mam? Wersja PL?

Ano, wersja PL. Niestety, wygląda na to, że łatka mająca m.in. dodawać do wersji na PS3 trofea nadal nie jest kompatybilna z polskojęzycznym F3.

↘ Czy kiedyś jakaś gra od NEO+ dostała ocenę 10/10? Pozdrawiam.

Nawet niejedna. Wejdź na http://neoplus.gameplace.pl i wybierz zakładkę „najlepsze gry".

↘ Czy w FNR4 można zmienić system sterowania na ten z FNR3?

W wersji podstawowej – nie. Za to umożliwiać ma to zapowiedziane niedawno, i – o zgrozo – darmowe DLC.

↘ Witam! Ostatnio coraz częściej pojawia się pojęcie „sandbox" w recenzjach. Interesuję się grami od wielu lat i czytam Was również od dawna, ale nie mam pojęcia co „sandbox" oznacza. Szukałem informacji w necie, ale nie uzyskałem jednoznacznej informacji. A tak na marginesie, wiadomo coś o nowym Half-Life?

Termin „sandbox", czyli po swojskiemu „piaskownica", wszedł do użycia bodaj przy okazji którejś części GTA. Oznacza po prostu grę zawierającą duży świat, po którym gracz może bez większych ograniczeń buszować i bawić się tak, jak mu pasuje, a niekoniecznie tak, jak to zaplanowali twórcy gry. Taka wirtualna „piaskownica" właśnie. Konkretne przykłady tytułów, oprócz wspomnianego wyżej: Saint's Row, Red Faction: Guerrilla czy Infamous. A co do nowego H-L, Episode 3 najprawdopodobniej dopiero w przyszłym roku.

↘ Brakuje mi ostatniego BSAA Emblem w RE5. Jest to na obszarze Marshlands. Zdobyłem emblemat pod chatką – tam gdzie biegają kurczaki, pod daszkiem chatki za wpół zatopionym wrakiem łodzi oraz za drzwiami do wioski pod podłogą z desek. Jeśli możecie, pomóżcie. Swoją drogą, moglibyście znów drukować opisy do gier.

Służę. Emblem, którego szukasz, można upolować na samym początku poziomu. Zaraz po starcie levelu stań na pomoście i wymierz ze snajperki przez bramę wychodzącą na wody jeziora. Widzisz te słupy sterczące z wody w oddali? Na jednym z nich wisi sobie upragniona odznaka. Chwila wysiłku i jest Twoja. Alternatywnie: grając w koopie po prostu podpłyńcie i ustrzelcie dziada z bliska.

KONKRETNY LIST

Czołem!
Nazbierało mi się trochę uwag i przemyśleń, więc dziś będę wyciągał tematy z zupełnie różnych beczek. Jak zwykle z dużą dozą sceptycyzmu.

▶ Dobrze. W celu zachowania równowagi wszechświata postaram się być naiwnie optymistyczny.

Czy nie zastanawiacie się czasami ile informacji podawanych publicznie przy okazji np. konferencji prasowych jest kompletnie wyssanych z palca? Kiedy słyszę, że produkcja Too Human kosztowała 100 baniek, to gęba sama mi się wykrzywia w grymasie zniesmaczenia. Wydaje mi się, że takie liczby służą tylko i wyłącznie zachęceniu potencjalnych klientów do kupna produktu. Zareklamuj „Titanica" jako najdroższy film w historii i zobacz tylko, ile osób pójdzie go obejrzeć. Proste. Jeszcze gorsze wydają mi się wymówki. Nie było wystarczającej ilości PS3 na samym starcie? No to powiedzmy wszystkim, że... Fabryka produkująca blu-rayowe diody się nie wyrobiła. Gdyby to była jakaś mała polska firma, to jeszcze mógłbym zrozumieć, ale Sony? Litości. Przyznaję, że wygłaszam te osądy nie zagłębiając się w temat, ale pewnie na to właśnie liczą wielkie firmy. Jedni będą się wkurzać, inni to olejają, ale mało kto zada sobie tyle trudu, żeby poczytać „poważne" artykuły w branżowych pismach czy portalach internetowych.

▶ 100 milionów dolarów wywalonych na Too Human trąciłoby raczej (o ile to prawda) nieporadnością organizacyjną i marnotrawstwem. Kiedy Titanic rozpadał się na dwoje zrzucając z pokładu pasażerów niczym szmaciane lalki, ku uciesze gawiedzi, to przynajmniej widziałem na co te grube babilony poszły. W przypadku dzieła Silicon Knights – nie bardzo. Ale ogólnie to prawda, że przy okazji każdej większej prezentacji wylewa się na nas całkiem pokaźna beczka – jak to ładnie ujmują Anglosasi – „byczego łajna". Do dziennikarzy m.in. należy pracowite odcedzanie ich od wiarygodnych informacji.

Cena PSP Go – bardzo zabawne. Życzę Sony wszystkiego dobrego, a równocześnie zastanawiam się, ile kosztuje zmontowanie czegoś takiego i ile panowie z Sony chcą na tym zarobić.

▶ Cóż... Ich produkt, mogą sobie za niego policzyć i miliard (taktyka sprawdzona przy premierze PS3), zaś nas na szczęście nikt nie zmusza do kupna. Osobiście uważam, że Sony może sobie strzelić popisowego gola tym całym PSP Go. Z drugiej jednak strony, zawsze można zainwestować w jeden ze starszych modeli, których ceny zapewne spadną z okazji premiery nowego PSP.

Jestem takim dziwnym typem, co to ma każdy numer N+, ale nie ma żadnej konsoli [tutaj wpisz superlatywy pod adresem pisma :)]. Jako pecetowiec chciałbym się dowiedzieć dwóch rzeczy. Raz: w ilu grach na konsole (niech to będzie baaardzo przybliżony odsetek) można robić quicksave'y? Wydawać by się mogło, że skoro konsole mają teraz twarde dyski, to właściwie funkcja ta powinna być obecna w każdej grze. Jednak nadal w 90% konwersji na PC nie ma takiego „luksusu". Quicksave'y były już przecież w Wolfensteinie 3D! Dwa: w ilu grach można zmieniać przypisane przyciskom funkcje?

▶ Rozumiem, że to pytania retoryczne, więc dyplomatycznie zamilknę i uniosę brew w oczekiwaniu na puentę.

Skoro jesteśmy już przy quicksave'ach, chciałbym zmieszać z błotem wszystkich głupków, którzy uważają, że są one „dla n00bów". Mam 27 lat i grałem w Jet Set Willy na Spectrumie kiedy spora część obecnej braci giercowej uczyła się mówić „mama". Używanie QS nie ułatwia rozgrywki, tylko lekko ją przyśpiesza. Przy okazji oszczędza graczowi frustracji związanej z koniecznością powtarzania kilku lub nawet kilkunastu minut skakania, strzelania itd. Chyba nikt nie lubi kilka razy walczyć ze znienawidzonym bossem, prawda? Poza tym konsolę/komputer czasami trzeba w nieprzewidzianych okolicznościach wyłączyć. Autosave natomiast to zwykłe uproszczenie z czasów, kiedy trzeba było używać kart pamięci.

▶ „Utrudnianie" gier poprzez zmuszanie mnie do powtarzania w kółko Macieju długaśnych sekwencji, po których następuje moment, w którym autorzy postanowili pokazać mi, że wcale nie taki ze mnie kozak, to już nie tyle błąd koncepcyjny, co zwykła nieuprzejmość i brak poszanowania dla mojego czasu. To prawda, że kiedy mamy możliwość szybkiego save'a w dowolnym momencie, pojawia się brzydka pokusa zachowywania stanu gry co 10 sekund, ale z drugiej strony – bardzo nie lubię być zakładnikiem konsoli, na zasadzie „chciałbym już skończyć, ale wtedy ostatnie pół godziny gry w plecy". Jednym słowem – zgoda.

Cieszę się, że ktoś wreszcie postanowił trochę zjechać Halo. Brawo! W porządku, gra jest całkiem dobra w multiplayerze (chociaż jest wolna niczym Zangief w smole), ale poza tym nie ma niczego, co wyróżniłoby ją z szeregu innych FPSów. Zresztą nie będę się rozpisywał, bo drMax wszystko ładnie wyłożył w artykule o przereklamowanych grach.

▶ Drobne sprostowanie: nie chodziło mi raczej o „zjechanie" Halo, trochę czy nawet bardzo. Po prostu lubię, gdy rzeczy widziane są we właściwych proporcjach. Gra trafiła w swój czas i stała się nieprawdopodobnie popularna – i krzyż na drogę. Lepiej Master Chief niż Wii Fit. Proszę mi tylko nie wmawiać, że to jakiś krok milowy w FPS czy grach w ogóle.

Regenerujące się zdrówko w grach akcji... Zaczyna mnie wkurzać. Nie pamiętam, kiedy ten pomysł chwycił na dobre, ale była to chyba „zasługa" twórców wspomnianego już Halo. Pomysł ten niestety spowalnia rozgrywkę i zmusza do ciągłego krycia się za winklami, kiedy tylko ekran zaczyna nabierać czerwonej barwy. Apteczki dodawały istotny w tego typu grach element kontroli mapy – np. kiedy ktoś mocno oberwał, można było mu odciąć drogę do apteczek. Poza tym w niektórych grach podnoszenie ich wydawało odgłos, dzięki któremu można było łatwo zlokalizować przeciwnika. Moim zdaniem to krok wstecz, podobnie jak autosave'y.

▶ Z drugiej strony, regeneracja zdrówka zapobiega niespecjalnie radosnym sytuacjom w których przychodzi nam stanąć przeciw bossowi wielkości wieżowca mając np. 5% zdrowia. Jest to spore uproszczenie, ale jeśli zostanie dobrze wkomponowane w daną grę – sprawdza się nienajgorzej.

Hardkorowcy, każuale, hardkorowcy, każuale. Gracze dzielą się nie tylko na te dwie grupy, proszę was więc żebyście trochę ograniczyli używanie tych dwóch słów. To na razie wszystko, oczekujcie kolejnego konkretnego listu za kilka miesięcy.
Loco,

▶ Postaramy się czasem wspomnieć także o graczach-filatelistach, graczach-cholerykach i graczach-miłośnikach roślin doniczkowych. Trzymam za słowo w kwestii sequela listu za kilka miechów.

PS: Śmierć bishonenom!

▶ Nie dawaj im pretekstu do dumania ze zbolałą miną w bladym świetle księżyca. Zamiast nienawiści, która tylko wzmocni ich biszoneństwo, ofiaruj im przyjaźń. Twoja akceptacja sprawi, że od razu wzrośnie im poziom testosteronu, pójdą do fryzjera, zapuszczą wąsa i uderzą na lokalną siłkę.

TAGOWA WTOPA

Witam i od razu przechodzę do rzeczy. Albo jeszcze nie. Na początku zaznaczam, że jestem wiernym czytelnikiem (od drugiego numeru pierwotnego NEO), który wychwala Wasze pismo za klimat, fachowość i Gulasha – wazelina, ale na jego kąciku w Secret Service się wychowałem.

▶ Ty i pół Polski, jak się powoli okazuje. Za dwadzieścia lat do młodzieńczej miłości do Kombat Korner przyzna się pewno ówczesny prezydent, zarzekając się jednak, że próby rozbijania z bańki bryły lodu nie wpłyną w sposób negatywny na organizację Euro 2036.

Wychwalam, wychwalam, nawet gdy jesteście „o 2 zł drożsi", a Wy mi taką wtopę robicie. Pamiętam list sprzed kilku numerów, który traktował o wielu błędach (językowych itp.) w N+. Ja za wiele Wam nie wytknę, ale to, co zobaczyłem w lipcowym enplusie na stronie 90 woła o pomstę do nieba i list do redakcji. „Crash Tag Team Racing" nie jest grą, w którą warto zagrać na poczciwym PlayStation, za to „Crash Team Racing" jak najbardziej. Dwa razy musiałem spojrzeć, czy dobrze widzę to, co widzę – i niestety, autor popełnił błąd dwukrotnie!! I w tytule na szczycie strony, i w skrócie (CTTR) użytym w artykule. Stąd moja wątpliwość, czy aby niejaki „Kono" kiedykolwiek miał kontakt z tą mistrzowską grą. Może swoją „dziesiątkę" gier na PSX oparł na doznaniach związanych z „wersjami" na PSP, a właśnie na tej konsoli (i PS2) CTTR występuje. Nie CTR (nie licząc e-wersji do kupienia na PS Store). A może po prostu się (dwukrotnie) pomylił... W każdym razie, proszę o stosowną erratę, żeby wszystko było jasne, a sprawiedliwości stało się zadość.

▶ Trafiony, zatopiony. Od razu wyjaśnię, że to także moja wina – nie wypatrzyłem tego błędu, kiedy tekst przechodził przez moje łapska. Ze spuszczoną głową dołączam więc do tagteamu luczadorów – psujów i przyjmuję na klatę swoją połowę reprymendy. Pozostaje mi jeszcze tylko przeprosić dotkniętych fanów kurokrada.

Pozdrawiam i przepraszam za ewentualne błędy językowe/ortograficzne/interpunkcyjne (no, to się zabezpieczyłem).
guzik

▶ A niepotrzebnie – piszesz lepiej niż typowy polski parlamentarzysta mówi. Pozdrawiam również.

KOLOSALNY PROBLEM

Witam. Stwierdziłam ostatnio istnienie poważnego błędu w grze „Shadow of the Colossus" (edycja kolekcjonerska) wydanej przez firmę Sony na rynek polski. Błąd pojawia się w trybie Normal Time Attack po zabiciu ósmego z kolei kolosa – gracz dostaje za to czwarty z kolei przedmiot (z ośmiu do zdobycia). Przedmioty wyświetlane są w liście „Item" w osobnej ramce dostępnej na mapie. Powinny figurować jeden pod drugim, ale w trybie Normal Time Attack pojawia się przerwa. Przerwa ta jest ewidentnym błędem, który uniemożliwia zdobycie dalszych przedmiotów w grze – konsola po prostu przestaje je przyznawać! Próbowałam zaradzić temu na wiele sposobów – m.in. przeszłam grę od samego początku, co powoduje odblokowanie trybu Normal Time Attack, ale po zabiciu ósmego z kolei kolosa, wystąpił dokładnie ten sam błąd! Dowodzi to, że błąd jest w samym kodzie gry (zaznaczam, że chodzi o grę wydaną na rynek polski). Do kogo mam się zwrócić z tym problemem? Z góry dziękuję za odpowiedź (bardzo na nią liczę!). Pozdrawiam,
Katarzyna

▶ Dzięki za maila, Katarzyno i przykro mi, że dotknął Cię ten problem. Niestety – faktycznie występuje w grze – i dotyczy wszystkich edycji, nie tylko polskiej. W dużym skrócie: aby zdobyć wszystkie przedmioty w trybie Time Attack trzeba pokonać wszystkie Kolosy w jednym posiedzeniu. Po wyjściu z gry, czy przejściu do innego trybu gry, a następnie powrocie do Time Attack, należy od początku pokonać wszystkie Kolosy, inaczej odblokują się tylko te przedmioty, które zostały przyznane graczowi za już pokonane Kolosy, a następne przestaną się odblokowywać.
SCEP_Banan

ORYGINALNYM BYĆ

Witam serdecznie,
Chciałbym na coś zwrócić uwagę w naszym konsolowym kolorowym świecie. Zastanawialiście się kiedyś jak to jest być w 100% oryginalnym pod względem tego, co ląduje w czytnikach Waszych konsol? Pytanie to jest skierowane głównie do czytelników, jak generalnie cały list. Myślałem o tym w zasadzie raz. Raz, i wystarczyło, bo i więcej nie trzeba. Gdy kilka lat temu startowałem wraz z moją pierwszą konsola (PS2) powiedziałem sobie, że znajdę na Allegro używaną i koniecznie nieprzerobioną. Jak pomyślałem, tak zrobiłem. Co w tym dziwnego? W zasadzie nic. Jednak przez te cztery lata dorobiłem się czterech konsol. W tym dwóch zupełnie nowych, jako pierwszy kładłem na nich swoje żądne rozrywki ręce. W zasadzie powiecie, że żeby grać trzeba mieć na czym. Fakt. Ale trzeba mieć w co. Kilka razy usłyszałem od znajomych, że jestem frajerem, że nie przerobiłem żadnej z konsol. Heh... Głupio mi było wtedy, ale wiedziałem, że chyba lepiej mieć pod telewizorem kilka, kilkanaście pudełek niż dwie, trzy szpule z CD/DVD. Powiedzcie sami, która opcja jest wizualnie lepsza? Wiem, że wielu z Was powie, że jak tu kupować drogie gry, jak się nie ma kasy? Sposobów jest wiele. Wszystkie konsole i gry jakie posiadam kupiłem sam za własne pieniądze. Narzekacie, że nie ma kasy? Jaki problem, idźcie do pracy! Ja poszedłem i mam pod TV PS3 z kilkoma grami. Trzeba tylko chcieć. Kupisz/ściągniesz lewiznę to tak naprawdę szkodzisz sobie i mnie. Sobie, że jesteś frajer, a mi, że wielcy konsolowi np. nie chcą lokalizować gier. Zastanów się nad tym piraciku. Pozdrowienia dla redakcji.
Śmietan

▶ Prawda, że półka na której dumnie pręży grzbiety stado oryginalnych gier to bardzo miła sprawa? Można poczuć się niemal jak Overlord z zastępem wiernych sługusów gotowych wskoczyć do czytnika na nasze skinienie. Bez wątpienia skopałyby one zady dowolnej liczbie wychudzonych, przybrudzonych markerem DVD-Rów.
Dla mnie osobiście problem nie istnieje z jeszcze innego powodu: nawet gdybym zasysał kilkadziesiąt piratów miesięcznie, zwyczajnie nie miałbym kiedy w nie wszystkie zagrać. Dlatego też wydaje mi się, że tendencja do kupowania oryginałów wzrasta proporcjonalnie do wieku grającego i malejącej ilości wolnego czasu. Ale może się mylę i jakiś młody gracz, ceniący sobie oryginalne produkty, zechce mnie naprostować?

EL DOKTORRE PRZEDSTAWIA: PORADNIK MŁODEGO BIZNESMENA

Jestem Waszym stałym czytelnikiem od początku, bla, bla, bla... Ale nie o tym miałem :)
Planuję z kumplem otworzyć sklep z grami: sprzedaż, skup, wymiana i... no właśnie.
Chciałem się dowiedzieć, jak to właściwie jest z tym polskim prawem, bo informacje w necie znalazłem różne.

▶ Poczekaj, tylko założę swą wysłużoną odznakę ignoranta nie biorącego najmniejszej odpowiedzialności za swe ułomne porady i możemy jechać.

Stąd moje pytanka:
Czy gralnia, tzn. udostępnianie na miejscu konsoli i gry za opłatą, powiedzmy godzinną, jest legalne czy nie?

▶ Ot, zagwozdka. Czy możesz świeżo kupioną grę wynajmować za opłatą? Nie. Podobnie jak nie możesz otworzyć kina i puszczać w nim filmów z domowej płytoteki. Przypuszczam, że sprawę załatwiłaby licencja na wypożyczanie. Tu jednak dochodzimy do drugiego „ale"...

Wiem, że nasi dystrybutorzy nie wprowadzają na rynek egzemplarzy gier z licencją na wypożyczanie, ale co w sytuacji, gdybym zakupił takową w innym kraju? Czy wtedy mogę ją wypożyczać legalnie w Polsce?

▶ Szczerze? Nie sądzę. Licencja wykupiona na terenie jednego kraju raczej nie obowiązuje automatycznie poza jego granicami. Co prawda niektóre sieci wypożyczalni filmów próbowały swego czasu oferować tytuły na PS one, ale to było dawno i nieprawda. Obecnie dystrybutorzy raczej nie kwapią się z wspieraniem wypożyczalni i gralni. Większość działających obecnie małych sklepów stawia na wymianę, też chyba nie do końca regulowaną przez polskie prawo.

Czy uważacie, że taki biznes ma sens?

▶ Żeby odpowiedzieć, musiałbym trochę orientować się w Twoich lokalnych warunkach. Sklep z grami, o ile w okolicy brak silnej konkurencji, a konsola nie jawi się okolicznym mieszkańcom jako zamorskie kuriozum, wydaje się równie dobrym pomysłem na biznes jak inne. Ale z tą wymianą i wypożyczaniem to bym uważał, bo możesz być zmuszony zamknąć interes zanim go na dobre otworzysz.

To chyba tyle na razie. Pozdrowienia dla Ciebie i reszty wariatów z redakcji ;)
Zorander

▶ Pozdrawiamy również, radośnie machając długimi rękawkami przyciasnych kaftaników. I tym niezrównoważonym akcentem dziś zakończymy, życząc Wam udanej reszty wakacji, smacznych leków i wyrozumiałych opiekunów. Do przeczytania za miesiąc.

KONKRETY SMSem

WASZE KONKRETNE PYTANIA, KONKRETNE ODPOWIEDZI MAXA

↘ Mam kilka pytań: 1. Czy projektory są tańsze od LCD i plazm, i czy równie dobre? Za ile można kupić dobry projektor HD? 2. Czy warto kupić Medievil: Ressurection na PSP? 3. Dodacie może jakieś dema gier na PSP do N+? 4. Czytałem w necie o kolejnej części Oddworld. Czy to prawda? I czy będzie sequel Panzer Dragoon?

Ad. 1: Przedział cenowy jest dość szeroki, ale taniej to raczej nie wypada – minimum 5 tysi trzeba dać za model Full HD. Ad. 2: Jeśli odpowiednio tanio (<50zł), to warto, bo gra stara acz jara. Ad. 3: Przypuszczam, że wątpię. Choć z drugiej strony, „nigdy nie mów nigdy". Ad. 4: Lorne Lanning, ojciec Abe'a i spółki ponoć w zeszłym roku zaczął dłubać przy kolejnym projekcie z serii. Od lat próbuje też zrealizować renderowany film o Oddworldzie. Szczegółów na razie brak. Co do Panzera – na razie cisza w temacie.

↘ Witam. Po wakacjach planuję wyjechać do Anglii by sobie na PS3/X360 (jeszcze się nie zdecydowałem) i Full HD TV zarobić, gdyż w naszym pięknym kraju jest to „trochę" trudne ;) W związku z tym mam pytanie: Czy tytuły, które w Polsce wyszły/wyjdą po polsku (Mass Effect, Killzone 2 itp.), a kupione będą w Anglii, będą miały wybór języka czy też, aby cieszyć się rodzimym językiem, będę je musiał z Polski importować? Pozdrawiam całą załogę NEO+ i wszystkich Graczy.

Polski język tylko dla Polaków mieszkających w Polsce. Importowanie gier z Polski do UK? Tego jeszcze nie było.

↘ Proste pytanie. UFC 2009 czy FNR 4? Która lepsza do grania z kumplem?

Obie są świetne, ale szybciej można ogarnąć Fight Night – UFC wymaga długiego zgłębiania tutoriala, więc jak kumpel nie ma własnej konsoli, żeby trenować, wybierz boks.

↘ Cześć wam wszystkim. Mam problem z grą FNR4, a mianowicie z Legacy Mode. Gram Tomkiem Adamkiem, jestem w wadze light heavyweight, zdobyłem w niej wszystkie pasy, popularity na 100%, legacy rating: champion, wykonałem wszystkie warunki na miano superstar, ale ta opcja mi się nie zmienia. Dostaje wiadomość, żeby zmienić wagę, więc tak robię, ale gra mi się zacina za każdym razem – muzyka gra i nic nie mogę wybrać. Mam pytanie, czy to może być wada gry, czy tak się dzieje, gdy się gra bokserem z galerii. Proszę o poradę lub pomoc.

Na razie nie ma rozwiązania tego problemu, podobno EA do spółki z MS (jak się domyślamy, masz wersję na X360) pracują nad problemami z zawieszaniem się gry – trzeba czekać na patch.

O FAJACH, WÓDZIE I BYCIU SŁUPKIEM W ZUPEŁNIE INNYM KONTEKŚCIE

Reklamy są taką super rzeczą, która niby na nikogo nie działa – jak się ludzi pyta, a jednak sprzedaż rośnie

Wiadomo, że największe jednorazowe zużycie wody w spłuczkach w USA następuje podczas przerwy w Super Bowl. I choć reklamy są wtedy kosmicznie drogie, to kto żyw idzie sobie osuszyć jaszczurkę w tym czasie. Podobnie z naszymi programami typu „O Boże, jak oni śpiewają", itp. Co innego seriale, oglądane najczęściej przez osoby starsze, typu emeryt. Takim się czasem wstawać nie chce, więc oglądają. Osoby ciężko chore na Alzheimera wręcz często pozytywnie oceniają ten element ramówki, bo pamięć krótka, a w reklamie historyjka, która szybko się zaczyna, zawiązuje się akcja i kończy z morałem. Najlepsze dotarcie mają reklamy w kinach. Tam, o ile się nie spóźnimy, bo baba wyśle nas po kukurydzę w ostatniej chwili, właściwie się w te reklamy wślepiamy. Kiedyś miały 80% dotarcia. Absolutny rekord.

W takim na przykład N+ można sobie przewrócić stronę. W kinie trudno się nie skupić. Tym bardziej, że między reklamami są trailery i można poselekcjonować kolejne wizyty w kinie, na których raczej będzie się oglądać albo raczej będzie się całować, bo obrazu nie szkoda. Wszystko jasne. Samochody z reklamami, koszulki z reklamami, siatki, bilboardy, w radio, na plaży (Uaaa! Odgłosu morza już na wielu plażach nie uświadczycie). Nasze urzędy miast nadmorskich zastanawiają się czy nie zaplenić całych plaż barami piwnymi, bo to bardziej opyla się niż koc plażowicza. Oczywista sprawa.

Jesteście ze mną? No to jest oto pomysł, żeby graczy pozamieniać w gadające „reklamowe słupki". Pomysł od Małomiękkiego potentata. I za to, że taki „słupek" będzie zagadywał, dostaniemy bonusy. Gracze, którzy z nami będą rozmawiali także. Obiad cofnął mi się jak to przeczytałem. Jestem za kategorycznym zakazem reklam w grach. Może poza plakatami, bilboardami na torach wyścigowych, itp. A wiecie dlaczego? Ha! Otóż swego czasu zakazano reklam papierosów i alkoholu. Według niektórych znawców tematu była to najgłupsza rzecz, jaką zrobiono ludzkiemu zdrowiu. A to dlatego, że producenci reklam i marketingowcy musieli wziąć się porządnie za mózgi, żeby bezkolizyjnie prześlizgnąć się z przekazem do publiczności. Od tamtej pory najlepsze reklamy i najciekawsze pomysły mają właśnie często te zakazane produkty. Łódka Bols i WTK Soplica, to reklamy, które przez wielu pamiętane są do dziś. A to jeszcze nic. Niektórzy tak się wycwanili, że w ogóle nie pokazują marki. Na przykład iPod. Nie ma na sobie żadnego logo, ale wystarczy, że wystaje dowolny kawałek tego produktu i już wiadomo kto co trzyma w ręku, albo w uchu.

Charakterystyczny kolor, plastik i linia kształtu powodują, że kiedy zrobiono iPodowe lalki, choć nie miały żadnego podpisu, wiadomo było co reklamują i co mają na myśl przywodzić. No tak, ale to nie jest zakazany produkt, powiecie. Jasne. Jednak iPod „zerżnął" od producentów papierosów. Co powiecie na kawiarnię w kolorze białym i czerwonym. Do tego kowbojskie siedziska i western wyświetlany na wielkim telewizorze. Jakie to fajki? Wiadomo. A za nami w grach będzie chodził „słupek". Ghhh... *rzyg*.

A co powiecie na takie reklamy: Singapur. Idziesz ulicą i nagle dostajesz smsa. „W Starbucksie 200m stąd siedzi właśnie twoja koleżanka Ania. Pije kawę. Jeśli chcesz dostać od nas darmową kawę, przyłącz się do Ani i pokaż tego smsa obsłudze. Smacznego!" Słabe? A na konsolach będzie za nami chodził słupek. To jest ciepła kupa sezonu. W dobie genialnych posunięć, kombinowania, ukrywania marki sprytnymi metodami, Microsoft postanawia nakleić nam billboard na oczy. Kiedy rynek gier pokazuje jaką sensacyjną akcją jest Guitar Hero i jak rośnie sprzedaż piosenek, które znajdą się tylko tam, my dostajemy milowy krok wstecz. Słupek. Całe życie marzyłem, żeby zostać słupkiem. Myślicie sobie – no trudno, będą słupki, zamiast zalogować się do gry postacią, na przykład w MMO, lognę się słupkiem i a nuż coś zarobię. Ja natomiast, mając w MMO niejakie doświadczenie, wietrzę w tym zjawisku niesamowite miejsce dla spamerów i followerów gdzie tylko się da. Po ulicy biegać za kimś i zadawać mu pytania o najnowszą kolekcję Diesla jest nieco trzodą, ale w grze? No cóż.

- Jaki kolor ma najnowszy zegarek Swatch?
- Spadaj!
- Proszę, brakuje mi 500 punktów do nowego stroju. Jaki ma kolor?
- Ode mnie nie dostaniesz. Wal się ogórem.
- Proszę, powiedz tylko jaki.
- Nie.
- O, nie. Wale zmurszały. Teraz pójdę za tobą wszędzie. To już kwestia honoru.

Grabarz added to friends.
Grabarz logged out.
Grabarz online.

- Cześć. I co? Wiesz już jaki kolor ma zegarek?
- Sypiasz ty w ogóle?!?!

>.< I tak w kółko

Prawdę powiedziawszy jest to najperfidniejszy pomysł, o jakim słyszałem od czasu obowiązkowej składki zdrowotnej. A to jeszcze nic. Okazuje się, że być może będzie dostawało się za to pieniądze! Prawdziwe! Cóż – nietrudno zgadnąć, jeśli pomysł wypali, niejedna firma wyłoży nieco na marketing tego typu. Dotychczas koncept był taki, że awatar ma odzwierciedlać gracza. Koniec z tym teraz. Gracz staje się marką. Było: „lubię coca-colę", będzie: „jestem coca-colą". Najbardziej chyba na świecie bym chciał, logując się jednak do systemów fantasy albo s-f, nieco się oderwać. I pobyć w tym świecie, tak sobie o. Pozabijać smoki, poganiać z blasterem. Także dlatego, że nie będzie tam nic, co przypomni mi o tym, czego codziennie staram się nie zauważać. Lecz niestety... Czekam na kolejny system M$, napisany specjalnie pod dystrybucję reklam, żeby podczas gry w jakiś Bass Fishing zamiast ryby wyciągnąć nowe spodnie Levisa.

//Grabarz (no logo)

GRACZ STAJE SIĘ MARKĄ. BYŁO: „LUBIĘ COCA-COLĘ", BĘDZIE: „JESTEM COCA-COLĄ". NAJBARDZIEJ CHYBA NA ŚWIECIE BYM CHCIAŁ, LOGUJĄC SIĘ JEDNAK DO SYSTEMÓW FANTASY ALBO S-F, NIECO SIĘ ODERWAĆ. I POBYĆ W TYM ŚWIECIE, TAK SOBIE O

MANTA®

SATYSFAKCJA GWARANTOWANA

Zawsze precyzyjnie do celu

Oszczędzaj czas, oszczędzaj paliwo...

- Wyświetlacz - GPS070 3,5" oraz GPS430 4,3" LCD TFT, dotykowy, antyodblaskowy
- MapaMap 6.0 Polski - 1260 planów miast i miejscowości z nazwami ulic i numerami budynków
- Mobilne centrum rozrywki: filmy, muzyka oraz zdjęcia
- Odbiornik GPS SiRF Star III
- Procesor 396 MHz
- Czytnik kart SD/MMC
- Technologia Finger Friendly

www.eMANTA.com

Finalna wersja produktu może się różnić od zdjęcia przedstawionego na reklamie.

singstar®

ZAPRASZA NA IMPREZĘ!

SingStar Tour nad polskim morzem!
Zaczynamy od 29 czerwca!

Szczegóły na eu.playstation.com

W KAŻDYM Z NAS KRYJE SIĘ SINGSTAR!

*Wersja na PS3 dostępna od września 2009

PlayStation®